

ste mes en el CD de PlayStation: demos jugables de MMV3, MONSTER TRUCKS, PORSCHE CHALLENGE Y EXCALIBUR 2555 AD
¡SORTEO FANTÁSTICO!
5 EJEMPLARES DE LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS
Edición Oficial Española
PlayStation™
Magazine
Número 7
975 Ptas.
V-RALLY
La nueva era del realismo
EL DEPORTE REY
Historia de los juegos de fútbol
ediciones zinco Multimedia
ANÁLISIS:
CARNAGE HEART
BUBBLE BOBBLE 2
ALLIED GENERAL
VR BASEBALL '97
VANDAL-HEARTS
PSYCHIC FORCE
SPIDER
SUPER PUZZLE FIGHTER II
Y MUCHOS MÁS...
A mí no me engañas
Guía del comprador avispado
La revista PlayStation más vendida del mundo
00007
8 414090 112772

Editorial

El reciente solsticio ha enterrado un semestre caracterizado por la aparición de grandes títulos de carreras. La noche más larga del año contagió su aura de druidas a la E3, la célebre feria de videojuegos estadounidense. Desde el día 19 al 21 de junio, en Atlanta pareció que se celebraba una reunión de candomble, un culto sudamericano de origen africano cuya práctica va ligada a ritos ocultistas y de magia negra. Así, muchos de los títulos presentados allí anuncian el inicio de una temporada dominada por la fantasía y el terror. Si a esto le sumamos los lanzamientos de *Resident 2* y *Tomb Raider 2*, auguramos que la sombra del misterio y la aventura se proyectará sobre el mundo PlayStation en los meses venideros.

También el Web de *PlayStation Magazine* parece haber nacido bajo el signo de lo sobrenatural. Tendrías que ver la inquietante sonrisa de satisfacción de nuestra Webmaster. Parece esculpida con el mismo cincel con el que el Diablo talló su trono. Y aunque Satán nos da un poco de risa, no nos importaría venderle el alma a cambio de que ponga nuestras secciones al rojo vivo. «¡Uf, con el calor que hace!»

Sergio Arteaga
Director

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?





Pues las demos jugables de tres fuera de serie de las carreras: *Porsche Challenge*, *MMV3* (para dos jugadores) y *Monster Trucks*. ¿Que no te gusta conducir? Pues prueba a hacerte el harakiri con *Excalibur*. ¡Caprichoso!



MMV3

Cuando la fatiga se deje notar, aparca bajo un bonsái para reposar.



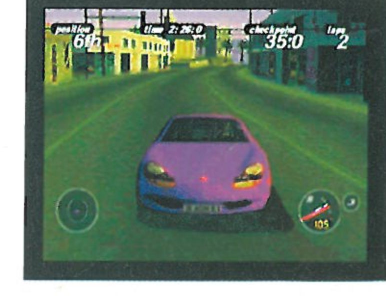
Excalibur

Un clon de *Tomb Raider* repleto de emociones.



Monster Trucks

Otra salvaje incursión de Psygnosis en el mundo de las carreras.





Porsche Challenge

¡Qué dechado de elegancia! Pruébalo con traje de etiqueta.

Sumario

PlayStation Magazine 7 **Julio 1997**

Staff:
Edita: **Ediciones Zinco S.A.**
Director edición española: **Sergio Arteaga**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Redactor: **David Readman**
Coordinación editorial: **M.ª Jesús Querol**

Maquetación electrónica:
Annabel Mulà, Toni Pasíes, Pablo Hervás, Miguel Ángel Escobar, Luis Guillén.

Colaboradores:
Amadeo Brugués, Marta Casamort, Víctor M. Dasilva, Asunción Guasch, Miguel López, Arnau Marín, Rosa Martí, Amparo Revert, Mario Reyes, David Sancho, Pablo Torrent, Javier Vico, Manuel M. Vivaldi, Nacho Hernández, Albert Nova, Mariana Orozco y Pilar Orero
Corrección: Carmen Arias y Marcos Poquet.

Dirección Editorial
Director gerente: **Alberto Torres**
Director de producción: **Hans Ludwig Kötz**
Director editorial: **Alfred Comín**
Director técnico: **Francesc Sistach**

Publicidad:
Directora: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15, planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Ruiz
Avda. de Roma, 157, 9.º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

Foreign Rights: **Hans Ludwig Kötz**
Circulación y márketing: **Fco. Morales**

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones S.A.
Monestir, 23 Barcelona
Tel: (93) 280 43 40 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones:
Ediciones Zinco Multimedia
Avda. Roma, 157 9.º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax· (93) 323 72 37

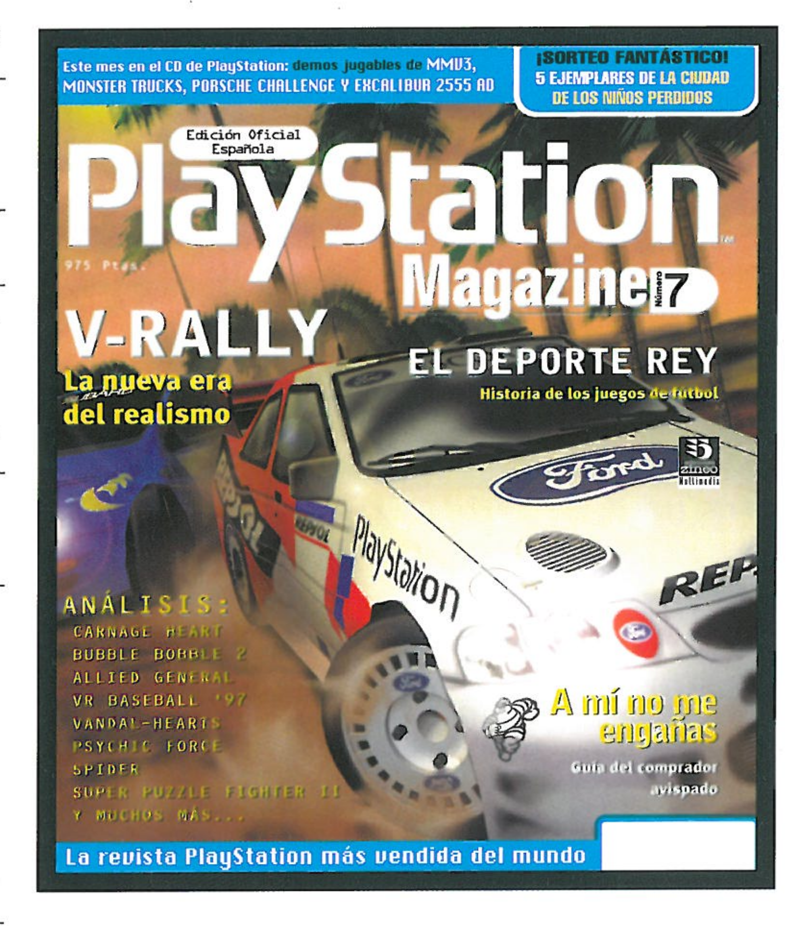
Redacción PlayStation Magazine:
Tel: (93) 451 06 99 Fax: (93) 451 84 68

Impresión:
Printer IGSA Tel: (93) 451 84 68
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.A. Avda. de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona

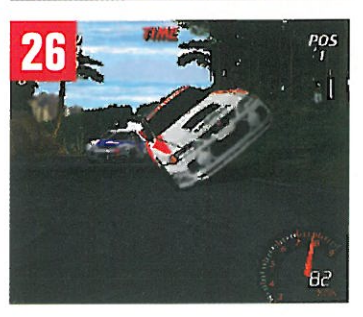
DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, SA
Sud América 153,1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D. G. P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Lodoga, n.º 220
Colonia Anahuac-Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F.
Tel: 531 10 91







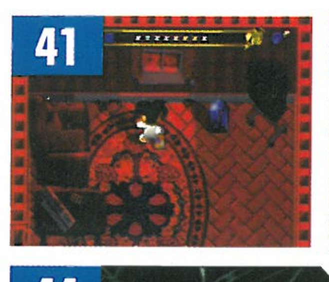


PREPLAY



PLAYTEST

Edición Oficial Española
PlayStation Magazine 7





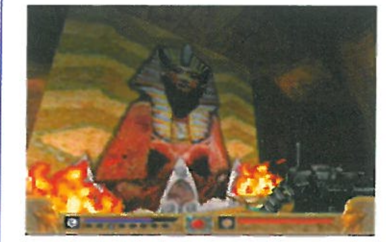








REPORTAJES



SUMARIO



El personal de Rare apuesta por un futuro ligado a Sony

¿Veremos *Donkey Kong Country* en la PlayStation?

El liderazgo de Sony acaba de recibir un nuevo reconocimiento al hacerse público que seis miembros clave del equipo Rare, vinculado a Nintendo, van a dejar de trabajar en este entorno para dedicarse a crear productos PlayStation con el respaldo de Sony. El equipo, que ha trabajado en la serie *Donkey Kong Country*, además de *Killer Instinct* y *Goldeneye*, para la N64, ha montado una empresa llamada Eight Wonder (no confundir con el grupo de música pop de los ochenta liderado por Patsy Kensit).

Eight Wonder, que está integrada por dos artistas, tres ingenieros de software y el diseñador de juegos Oliver Davies, ya ha abierto sus oficinas en Inglaterra y se dispone a sacar al mercado un juego dentro de poco. Hoy por hoy está financiada por la división europea de Sony, y no es descartable que en un futuro la multinacional tenga participaciones del capital de la empresa. Además, Sony se ha comprometido a publicar los tres primeros títulos de Eight Wonder, reservándose el derecho a recibir la primera oferta de compra de los tres juegos siguientes.

En unas declaraciones efectuadas a *CTW*, el periódico de la industria, **Chris Deering**, presidente de Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), manifestó: «Es muy gratificante que hayan acudido a nosotros. Creemos que se trata de un hecho comparable a lo sucedido en Japón, donde Sony ha anunciado que Squaresoft se ha mostrado de acuerdo en crear una versión de *Final Fantasy* pensada para la PlayStation».

Aunque no hay duda de que Rare seguirá creciendo, lo significativo es que sean precisamente esos creadores de primera fila para Nintendo los que hayan decidido optar por el entorno PlayStation, en detrimento de la N64. Lo cierto es que **Oliver Davies,** de Eight Wonder indicó a *CTW* que consideraba la PlayStation como la más versátil de las consolas de nueva generación. Y añadió: «Nos decantamos por Sony, porque la consideramos líder del mercado y porque queremos desarrollar una serie de productos que sean líderes en el mercado».

Donkey Kong Country suscitó un inusitado interés del público por la SuperNintendo. Y mostró lo que Rare era capaz de hacer en 16 bits. ¿Te imaginas lo que pueden hacer con 32?



Movimientos migratorios



La últimas adquisiciones de Sony: *Turok* [1] y *Final Fantasy VII* [2].

La desbandada del personal de Rare es el tercer ejemplo reciente de fuga de cerebros de Nintendo a PlayStation. El traspaso de Squaresoft ocurrido el año pasado fue el más espectacular y tuvo como consecuencia unas ventas sin precedentes de Final Fantasy VII. Se llegaron a vender más de dos millones de copias del juego en los primeros dos días, y se alcanzó un total de cuatro millones al cabo de dos semanas.

El mes pasado te informamos acerca de la decisión de Acclaim de crear una versión de Turok para PlayStation. Y ahora los creadores de Donkey Kong Country han seguido sus pasos. ¿Adónde vamos a llegar? ¿A que Mario fiche por PlayStation? Tal vez no.

LOS MÁS VENDIDOS

1. *Rebel Assault 2* (Erbe)	8.990
2. *Soul Blade* (Sony)	6.990
3. *Porsche Challenge* (Sony)	6.490
4. *Need for Speed 2* (Electronic Arts)	7.990
5. *King of Fighters '95* (Sony)	6.490
6. *La Ciudad de los...* (Sony)	7.490
7. *Alien Trilogy* (New Software Center)	3.990
8. *Street Fighter Alpha 2* (Virgin)	5.490
9. *Bust a Move 2* (New Software Center)	3.990
10. *Tekken 2* (Sony)	7.990

Fuente:
Centro Mail (902) 17 18 19

* Todos los precios son en pesetas.

primer contacto

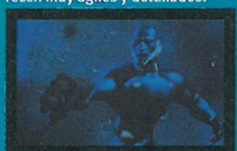
En su perpetua cruzada contra la ignorancia, esta sección despoja a los lanzamientos en ciernes de su halo de misterio y anonimato.

PRIMER CONTACTO BREVES



Nombre: *F1* (título provisional)
Género: Simulador de carreras
Editor: Proein
Fabricante: Eidos Interactive/Lankhor
Disponible: Septiembre 1997

En pocas palabras: Se basa en las estadísticas de la temporada de 1995. Contiene 17 pistas de F1, más otras 13 complementarias, además de las distintas perspectivas de conducción y opciones de rigor.
Primeras impresiones: Desarrollado por Lankhor, responsable del mejor juego de carreras de Mega Drive. Los gráficos, incluso en esta fase intermedia de desarrollo, parecen muy ágiles y detallados.



Nombre: *Perfect Assassin*
Género: Aventura de ciencia ficción
Editor: Groiler Interactive
Fabricante: Synthetic Dimensions
Disponible: Septiembre 1997

En pocas palabras: Eres Charon, el asesino perfecto que lucha por liberar su mente del yugo de un ser diabólico.
Primeras impresiones: Sus gráficos en 3-D cambian en tiempo real. Contiene varios niveles de inteligencia y 27 capítulos diferentes que explorar.



Nombre: *Screamer 2*
Género: Simulador de carreras
Editor: Proein
Fabricante: Mindscape/SSI
Disponible: Sí

En pocas palabras: Carreras por todo el mundo. Se corren pistas de Finlandia, Suiza, Colombia, Egipto, EE.UU. e Inglaterra.
Primeras impresiones: El juego está bien, pero se desmorona al llegar a la opción de pantalla partida para dos jugadores. Puedes personalizar las pantallas para que se ajusten más a tu propio estilo.

Parappa The Rappa

Un topo con clase







Género: Indefinible
Editor: Sony
Fabricante: Sony Japón
Disponible: Septiembre 1997



[1] Onion Head, el profe de karate. **[2]** No te preocupes, hijo, pronto serás un héroe. **[3]** Una flor amiga con la que conversar en las puestas de sol. **[4]** De vez en cuando aparecen personajes «superfly». **[5]** Cuando conozcas el juego, no te entretendrás demasiado en esa pantalla. **[6]** El examen de conducir.

En pocas palabras: Los lectores incondicionales recordarán que en *PSM 5* poníamos entre interrogantes la aparición de este título en Europa. Por aquel entonces no teníamos muchos datos sobre este juego, pero por fin sabemos que Sony se ha liado la manta a la cabeza y que lo ha editado en Gran Bretaña. Tú eres Parappa, un extraño personaje de cómic que quiere conquistar a Sunny Funny, su girasol preferido. Para conseguirlo tiene unas cuantas cosas que aprender y para ello cuentas con la ayuda del poder de la música rap. Cada nivel comienza con una secuencia de dibujos animados que indica la misión de Parappa. Vale, ya sabemos que suena un poco raro.

Primeras impresiones: Fabuloso. Cuando se difundió la noticia de la llegada a nuestras oficinas de este título, el área de juegos se abarrotó de curiosos que se morían por verlo. En cada sección tienes que hacer lo que te indican para poder seguir adelante. En el primer nivel te topas con el profesor Onion Head, que te enseña defensa personal a través de las maravillas del rap. Es como estar viendo la versión psicodélica de *Karate Kid*... Podemos garantizar que este juego es un ejemplar único, sin parecido alguno con nada que hayas probado hasta ahora. Y por si fuera poco, también incluye unas lecciones de conducción. Sin duda alguna este título se jugará en las fiestas de toda Europa en lo que queda de siglo. Ver para creer.

Machine Hunter
Es el futuro

Género: *Shoot 'em up* 3-D

Editor: Proein

Fabricante: Eidos Interactive/ MGM Interactive

Disponible: No



En pocas palabras: La acción transcurre en una sociedad futura donde los robots conviven con los seres humanos, desempeñando todo tipo de tareas domésticas en hogares y oficinas. De pronto, una extraña plaga vírica empieza a extenderse por varios planetas infectando a sus robots y tú tienes que viajar a cada planeta para administrarles un antídoto antes de que el virus llegue a la Tierra.

Primeras impresiones: Si combinas el concepto de *Robotron X* con los gráficos de *Loaded* y las ideas del ya clásico *Paradroid* para Commodore 64, te harás una idea aproximada de *Machine Hunter*. Imagínate deambulando por un montón de laberintos mientras luchas contra robots. En *PSM* nos parece una propuesta muy sugerente.

Gex: Enter the Gecko
Colgado del cable

Género: Plataformas

Editor: Virgin

Fabricante: Crystal Dynamics

Disponible: Diciembre



En pocas palabras: En su primera aventura para PlayStation, Gex se introducía en un televisor y tenía que ir superando plataformas llenas de referencias a programas de televisión basura. Ahora este lagarto de larga cola y exagerada curiosidad vuelve a las andadas con un título ambientado en el mundo de la TV por cable.

Primeras impresiones: Aunque la nueva propuesta de Crystal Dynamics parece orientada al público estadounidense, su humor adulto hará las delicias de muchos usuarios españoles de la PlayStation. Todavía es pronto para dar una opinión fundada sobre el juego, pero de momento los gráficos nos parecen mejor resueltos que en el título original.

HABLA LA INDUSTRIA

Tenemos excelentes noticias para los fans de *Doom*. Recordaréis el nombre de John Romero en los títulos de crédito de *Doom*. El famoso diseñador de juegos ha dejado id Software para fundar su propia empresa, la ION Storm. El primer gran título para PlayStation de dicha compañía será *Daikatana*. Inspirado en el mecanismo de juego de *Quake*, el juego se diferenciará notablemente de los típicos clones de *Doom*: el jugador podrá interactuar con los personajes en lugar de limitarse a volarlos por los aires. Se espera que el juego aparezca en Navidad.

Otros rumores de interés son la nueva versión de *Formula 1*, de Psygnosis (no confundir con el nuevo título de Eidos), que se basará en datos de esta temporada. Por lo tanto, Hill competirá para TWR Arrows y todos aspirarán a correr como Villeneuve. Otro proyecto de Psygnosis es la nueva versión de *Adidas Power Soccer*, con un sistema de juego totalmente nuevo y cuyo lanzamiento está previsto para finales de año.

Por cierto, un pajarito que ha visto *Tomb Raider 2* nos ha revelado que en esta nueva versión los gráficos se caracterizan por sus texturas más finas y por el acabado de los personajes. Seguiremos en la onda.



Conquest Earth
Las crónicas marciales

Género: Simulador de combates reales

Editor: Proein

Fabricante: Eidos Interactive/Data Design

Disponible: Verano 1997

En pocas palabras: *Conquest Earth* plantea una guerra hipotética entre los seres humanos y los —hipotéticos— pobladores de Júpiter. Cuando la sonda Galileo voló en pedazos sobre su atmósfera, los habitantes del planeta rojo interpretaron el acto como una provocación y ahora se disponen a invadir la Tierra para aniquilar, sin ningún tipo de miramientos, a toda la raza humana.

Primeras impresiones: Suena muy interesante, ¿verdad? Ten en cuenta que además de poder jugar al estilo de *Command & Conquer*, tienes la opción de tomar el mando de las tropas cuando atacan. Nos parece una buena combinación de acción de estrategia y *shoot 'em up*.

1



2





3



4



[1] Destrucción de objetivos desde las alturas. [2] No es muy prudente planear estrategias contra el ejército de un planeta 318 veces más grande que el nuestro. A menos que sólo tengan un par de soldados enclenques. [3] ¿Es oriundo de Júpiter o una súper modelo terrícola con un traje de noche de Paco Rabanne?. [4] Más devastación a vista de pájaro. Lástima, era un paraje maravilloso para hacer pic-nic.

DESDE ESTADOS UNIDOS

Nuestro corresponsal en Estados Unidos ha encontrado un topo en el equipo de Sony que le ha filtrado detalles sobre la participación de la multinacional en la feria E3.





En la feria E3 se exhibió una versión inacabada de la continuación de *Crash Bandicoot*.

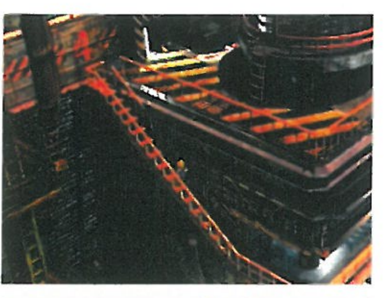
Al cierre de este número todavía no teníamos datos sobre cómo se había desarrollado la E3 (Electronics Enterteinment Exhibition), la feria de entretenimiento electrónico más grande del mundo, que se celebró del 19 al 21 de junio. El mes que viene os informaremos extensamente sobre este evento. Para haceros más llevadera la espera, a continuación os contamos cuál fue la aportación de Sony al elenco de nuevos títulos presentados.

Si tenemos en cuenta que la lealtad de los empleados de Sony a su empresa los disuade de hablar en secreto con la prensa, convendremos en que resulta muy sorprendente que una figura ya veterana de la plantilla de la multinacional decida cartearse, de una forma tan clandestina como peligrosa, con *PlayStation Magazine*. Nos sentimos protagonistas de una novela de John Le Carré.

Oculto bajo el curioso seudónimo de «#», nuestra fuente nos facilitó detalles significativos sobre cómo se iba a concretar la presencia de Sony en la E3, que este año se ha celebrado en Atlanta. Sus principales atracciones han sido ***Final Fantasy VII*** y ***Crash 2***. No queda mucho que añadir sobre *FFVII*, excepto que será una versión del estupendo original japonés sin censura y sin cambios. Lleva tiempo circulando un rumor según el cual en un principio Square había introducido precipitadamente un final de juego chapucero para que saliera a tiempo en Japón. Pero después se ha demostrado que sólo se trataba de un bulo.

Sony acudió a la muestra enarbolando el siguiente eslogan: «El Juego Más Esperado de 1997 Sólo lo Encontrarás en Versión PlayStation». Suena un tanto pretencioso, pero probablemente sea verdad. ¿Qué hay sobre *Crash 2* (el nombre es provisional)? Bueno, se espera que salga en Estados Unidos el 4 de noviembre y que sea compatible con controlador analógico (a pesar de que el control primario será el estándar).

El juego ya no es un recorrido de obstáculos, sino todo un mundo nuevo que pide a gritos que lo exploren. Incluye más de 30 niveles, cada uno de los cuales tiene el doble de área de juego que cualquiera de los presentes en el original. Los jugadores pueden lanzarse al reconocimiento de diferentes senderos y ensayar nuevas formas de jugabilidad. Los caminos todavía son entornos con límites a la movilidad, pero incorporarán muchas bifurcaciones y numerosas perspectivas.




***Final Fantasy VII* está a punto de salir en Estados Unidos. Se ha confirmado que no cambiarán el final.**

La acción sigue basándose en la superación de niveles, pero el jugador podrá seleccionar la dirección que quiere tomar en la Warp Room, una estancia que presenta una encrucijada de caminos, en vez de avanzar según un itinerario lineal.

Nuestro topo nos promete que habrá más niveles ocultos, más caminos secretos y más enigmas desafiantes, y entre los movimientos nuevos se incluyen buceo, deslizamiento, desplazamientos súper veloces, serpenteo, franqueo de obstáculos, travesía de zonas anegadas de agua, escalada, balanceo, saltos y súper saltos.

Nuestro díscolo amigo también nos ha informado sobre la clasificación de Sony para su próxima línea de productos. La brigada AAA (cada letra es como una estrella) incluye, además de *FFVII* y *Crash*, *Blasto* y un megaéxito seguro: *Game Day '98*.

Los títulos A incluyen *Jet Moto 2*, *NHL Face Off*, *Shootout 98* y *Spawn*. Un poco más abajo de la lista aparecen títulos con aparente menos gancho, como por ejemplo *Future Chaos*, *NCAA*, *Steel Reign* y *Wild Arms*.

Algunos pensaréis que semejante ordenación no hace justicia a los dos últimos, ya que se trata de juegos excelentes, pero los criterios seguidos por los clasificadores tienen que ver menos con la calidad de los juegos que con su hipotética capacidad de provocar expectación. Por lo tanto, se trata de decisiones que le corresponden al departamento de márketing. Nuestro agente «#» nos ha prometido más noticias sobre Sony para las semanas venideras.

De vuelta al Viejo Continente, parece que *Parappa the Rappa* saldrá al mercado español en septiembre. Sin embargo, los ejecutivos de Sony no tienen ni idea de qué puede pasar con el juego. Es evidente que se trata de una maravillosa pieza de software, pero muchos jugadores se lamentan de la brevedad de la experiencia *Parappa*. En pocas palabras, el juego se hace corto.

Una posibilidad es incluirlo en un paquete junto con uno o más juegos, o incluso venderlo junto con el hardware. Otra es regalarlo al efectuar un determinado número de compras. Y otra más podría ser alargar un juego excelente que se acaba antes de tiempo. Pero claro, esto es especular por especular.



Se

oye el

chirrido

de las

zapatillas,

la pelota

golpea

tu mano.

El sudor

corre por

tu frente

y sientes

la presión.

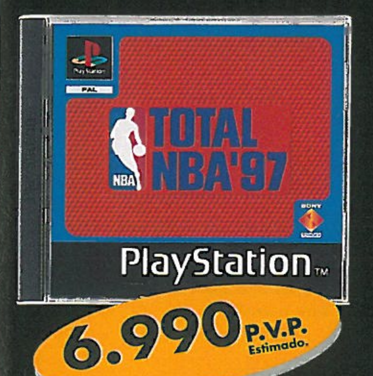
Tu equipo

depende de ti.

Y todo sin salir

de tu habitación.





Con el nuevo "TOTAL NBA 97" de SONY PLAYSTATION vas a sentir toda la pasión del baloncesto en tu casa. Podrás practicar tapones, cintas y mates en compañía de los mejores y más duros jugadores del mundo. Tú estarás en boca de los mejores comentaristas deportivos del mundo. Y todo sin moverte de tu habitación.

SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT

Exclusiva para PlayStation.
Edición limitada con presentación especial. Resérvalo ya.

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS

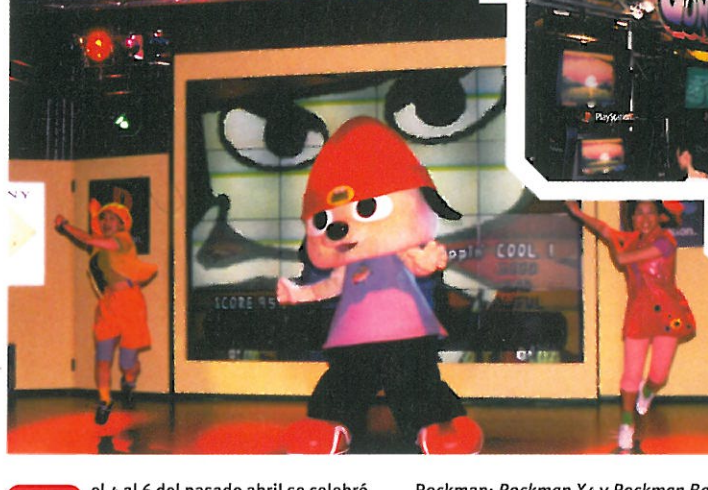


TM

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el telefono 902 102 102.

DESDE JAPÓN

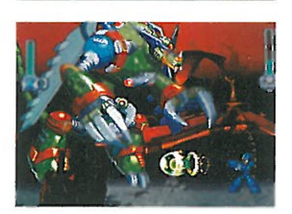
Nuestro corresponsal abandonó el cuidado de los crisantemos del monte Fuji un par de días para cubrir la Feria de Videojuego de Tokio.



[1] El extraño Rappa, actuando durante el Tokyo Games Show. [2] *Gun Bullet*, de Namco, es como *Time Crisis*, pero para jugadores más jóvenes, con sus fondos llenos de colorido y *sprites* exageradamente grandes. [3] *Time Crisis* también fue exhibido en el *stand* de Namco, uno de los más grandes de la muestra.







En el Tokyo Game Show se presentaron alrededor de 459 juegos. Mientras los juegos para Saturn y Nintendo escaseaban, PlayStation presentó un torrente de títulos para todos los gustos.

Del 4 al 6 del pasado abril se celebró la Feria del Videojuego de Tokio, a la que acudieron alrededor de 120.000 visitantes. La práctica ausencia de títulos rompedores para Saturn y Nintendo contrastó con la buena salud de que goza la oferta PlayStation. En total, se presentó oficialmente la asombrosa cifra de 459 nuevos títulos: el 45% eran juegos para PlayStation, el 31% para Saturn, el 10% para entorno PC y sólo el 5% para Nintendo 64.

El *stand* de Namco fue uno de los más grandes de la feria. Había muchos títulos importantes, pero ninguna novedad, con la única excepción de *Gun Bullet*, un *shoot 'em up* que utiliza, claro está, la pistola de luz de Namco. Este título es una conversión de arcade dirigida a un público más joven que el de *Time Crisis* —que volvió a ser exhibido—, con una interfaz llena de colorido y *sprites* de tamaño exagerado. En *Gun Bullet* se ha reemplazado el famoso pedal arcade por un botón lateral incorporado a la pistola. Parece ser que se trata de una conversión de buena calidad, y debería convertirse en uno de los títulos clave de los próximos meses. En Japón salió a la venta a finales de junio. *Ace Combat 2* también estuvo presente en la muestra y pudimos comprobar que además de poseer unos gráficos alucinantes, contiene más misiones que antes.

Konami presentó un nuevo y fantástico juego de rol titulado *Other Dream Azure Life*, además de *Midnight Run Fighter 2*. Este último todavía se halla en las primeras etapas de desarrollo, por lo que sus gráficos están por pulir. *Metal Gear* era el gran ausente del *stand*. Por lo visto, Konami prefiere guardarse el as para más adelante...

Para celebrar el décimo aniversario de Rockman, Capcom presentó dos nuevos juegos Rockman: *Rockman X4* y *Rockman Battle Race*. También hubo demos jugables de *Resident Evil 2* y *Breath of Fire 2* para PlayStation, aunque se anunció que *Res 2* no estaría disponible hasta finales de año.

Como de costumbre, Sony desplegó un enorme *stand*. La principal atracción la constituyó *Ghost in the Shell*, otro clon de *Doom*. El juego se desarrolla en el interior de una ciudad poligonal donde el jugador pilota un carro de combate futurista capaz de saltar y trepar por los edificios. *Ghost* llamó la atención a mucha gente y se llegaron a formar colas frente a las pantallas. Sony también mostró *Alundra, Beldeselva*, un juego de rol de acción que ha llevado bastante tiempo desarrollar, y *StreetGames 97*, que ha cosechado un cierto éxito en Japón.

El *stand* de Squaresoft también atrajo a un buen número de visitantes. El gran título en exposición fue *Tobal 2*, que acababa de salir a la venta en Japón. Y para celebrar su debut, Bun Bun Maru, el maestro del *Virtua Fighter*, estuvo haciendo demostraciones del juego. Se rumorea que Bun Bun Maru es el mejor jugador de títulos de lucha que existe en el mundo y es normal verlo aparecer en televisión o en alguna feria de juegos. Square también dio a conocer *Front Mission 2* y además hubo una demo jugable de *Final Fantasy Tactics*, un juego de rol basado en la simulación que emplea personajes de *Final Fantasy*. Según Square, este título gustará incluso a aquellos jugadores que no son aficionados a este género.

Por su parte, Asmik presentó *Vanark Astro Troopers*, un juego de disparos de aspecto imponente que también incluye un modo de historia.

Y Xing mostró el ejemplar de carreras *Reciproheat 5000*, que se caracteriza por su fantástica jugabilidad, aunque su sistema de juego es bastante extraño. Finalmente, Takara presentó un nuevo título de robots en 3-D llamado *Blue Night* que, al igual que la propia feria, fue interesante, pero nada innovador.



[1] Squaresoft presentó por vez primera *Front Mission 2*. [2] Al *stand* de Square acudía mucho personal. ¿Por qué sería?

De debajo de las piedras

Convocatoria de clubs PlayStation



Nuestro llamamiento del número pasado ha sido un éxito. Muchos clubs de aficionados a la consola gris ya nos habéis enviado informes sobre vuestras actividades, así como fotografías y sugerencias para el campeonato. Pronto publicaremos una lista con todos los clubs, para que os podáis poner en contacto entre vosotros. Si todavía nos os habéis dado a conocer, escribidnos a CLUBS PSX, PlayStation Magazine, Aragón 182 9.° A, 08011 Barcelona o enviad un correo electrónico a m.rosselló@zinco.es

En la foto vertical, los ganadores del Torneo *FIFA '97*. Al otro lado, los del Torneo *Street Fighter Alpha 2*.



El Club Hackers de Sabadell (Barcelona) ya ha celebrado torneos de *Tekken 2*, *Street Fighter Alpha 2*, *FIFA '97*, *Porsche Challenge* y *Soul Blade*. Si quieres información sobre sus actividades, llama al tel. 989 527 175.

Cherchez la femme!

Llega RG VEDA 4

O sea, «buscad a la mujer». Esta expresión se utilizaba en las cortes barrocas para referirse a la sospecha de que, tras el asesinato de un prohombre, había una dama, una de esas delicadas señoras que confabulaba mientras aspiraba rapé (como la *Milady* de *Los tres mosqueteros*, de Dumas). La anécdota nos sirve para presentar el cuarto volumen de *RG VEDA*, la serie de cómic de las Clamp, el grupo de dibujantes femeninas más famosas del mundo. Sus mangas se venden por millones en Japón y su reciente desembarco en Occidente no ha hecho sino cimentar su reputación. En su nueva entrega de fantasía heroica, las Clamp demuestran una vez más su dibujo claro, limpio y espectacular, lejos del estilo ampuloso de otros autores nipones. Así que ya lo sabes, si encuentras un cómic firmado por Clamp... *cherchez la femme!*



1.500 pesetas Norma Editorial (93) 232 62 12

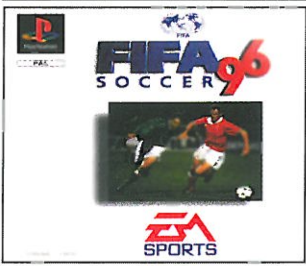
PlayStation Platinum

Bien vale un Potosí

La gama económica de juegos de nuestra querida PlayStation, reservada a los títulos súper ventas con al menos un año de carrera comercial, amplía su oferta. *Bust a Move 2* y *Alien Trilogy*, de Acclaim (distribuida en España por New Software Center), y *Fade to Black*, *Fifa '96* y *PGA Tour '96*, de Electronic Arts, han sido investidos miembros de pleno derecho de ésta colección que reúne a la flor y nata de los juegos de PlayStation. Puedes hacerte con un ejemplar por sólo 3.990 pesetas.







Con objeto de poder atender a la creciente demanda de consolas PlayStation, Sony ha introducido modificaciones en la máquina encaminadas a que se pueda fabricar en menos tiempo. Además, la caída de los costes de producción derivada de estos cambios se reflejará probablemente en una nueva rebaja del precio de venta de la consola. El cambio más claro que se aprecia es que se han quitado las tomas RCA que había en la parte trasera de la consola (estéreo izquierdo, toma roja; estéreo derecho, toma blanca; salida de vídeo, toma amarilla). Estas tres salidas ahora están juntas en una toma AV SCART situada también detrás de la consola. Esta toma ya se incluye en la versión de la consola que hay disponible en el mercado. Los cambios incorporados no afectarán en absoluto ni a la calidad ni a la conectividad de la PlayStation.

Esplendor PlayStation

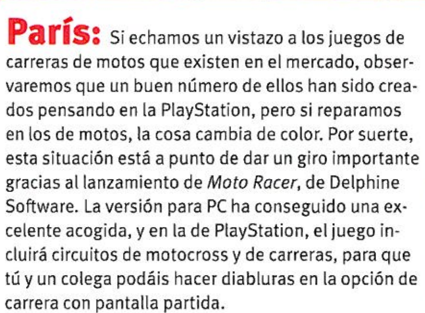
Bonanza en el mercado de videoconsolas

Las ventas de Sony van viento en popa: tres millones de consolas en Europa, trece millones y medio en todo el globo... Las cuentas escapan a la capacidad de nuestros modestos cerebros. No cabe duda de que Sony se preocupa por satisfacer la enorme demanda de su hardware y software.

Ahora bien, la excelente salud del mercado de las videoconsolas no sólo beneficia a Sony: las ventas de Nintendo 64 no van nada mal y, a raíz de esto, se rumorea que Sony podría tomar una medida drástica para mantener el liderazgo. ¿Una nueva rebaja de la máquina, quizás? Sony mantiene el hermetismo al respecto. Sí se sabe, en cambio, que la compañía pretende patrocinar la Liga de Campeones de la UEFA los tres próximos años.

Una consola que no gana con la expansión actual del mercado es la Saturn. Las cifras hablan de un simple 3% de participación del mercado total. Para coronarlo, se ha hecho público que *Tomb Raider 2* no verá la luz en esta máquina. La señorita Croft ha decidido flirtear sólo con la PlayStation y el PC.





París: Si echamos un vistazo a los juegos de carreras de motos que existen en el mercado, observaremos que un buen número de ellos han sido creados pensando en la PlayStation, pero si reparamos en los de motos, la cosa cambia de color. Por suerte, esta situación está a punto de dar un giro importante gracias al lanzamiento de *Moto Racer*, de Delphine Software. La versión para PC ha conseguido una excelente acogida, y en la de PlayStation, el juego incluirá circuitos de motocross y de carreras, para que tú y un colega podáis hacer diabluras en la opción de carrera con pantalla partida.



San Francisco: Spawn, el héroe de cómic, es la figura de juguete que más se está vendiendo en Estados Unidos después de los personajes de *La guerra de las galaxias*. La historia es la siguiente: tu personaje, un veterano del ejército, muere asesinado y vende su alma al Archidemonio Malebolgia, quien le promete la resurrección, a condición de que lo haga bajo su horripilante forma. El juego te lleva a través de diversos mundos en los que tienes que luchar contra el Mal hasta haber reunido fuerza mágica suficiente para abrir las puertas de la morada de Malebolgia y enfrentarte a él en su propio terreno. El cómic tiene muchos seguidores y su encanto hace pensar que el juego tendrá la misma repercusión.



El mundo PlayStation

De vez en cuando, en lugar de subirnos al avión, alquilamos a una *medium* para que entre en trance y nos balbucee información sobre los últimos desarrollos para la consola gris. En esta ocasión, tuvimos que zarandear a la bruja para que volviera en sí contra la voluntad de su espíritu, que se resistía a abandonar su escala astral en Francia, donde estaba como en el cielo probando las novedades galas.

París: Lucky Luke, pistolero, pronto llegará a la PlayStation de la mano de Infogrames. Las balas del famoso vaquero ideado por Morris & Goscinny silbarán en un entorno 3-D interactivo con aire de dibujos animados. Los movimientos de los personajes serán naturales y fluidos, incluso los de los hermanos Dalton, cuyas respectivas personalidades e inteligencias están perfectamente retratadas en la versión para PlayStation. Así, tanto Joe como Averell atacarán por la espalda, buscarán lugares donde ocultarse, etc. En *Lucky Luke* se incluirán las perspectivas del *western* clásico, como *zooms* de gran profundidad, primeros planos, grandes panorámicas, etc.



Japón: Uno de nuestros géneros favoritos es la lucha multijugador, de la que *Balderdash* y *Bomberman* son ejemplos. Por desgracia, hasta ahora hemos tenido escasas oportunidades de jugar con una versión que fuera digna. *Poypoy*, de Konami, sitúa a los jugadores en ese tipo de escenario. Cada contendiente está dotado de enormes músculos que le sirven para lanzar los objetos más variados (desde rocas a bombas) a sus rivales hasta conseguir que agoten toda su energía. Podrás recoger bombas, bolas de energía, efectuar embestidas con carrera y otras perlas parecidas. No hay duda de que el juego tardará una eternidad en llegar hasta nuestros lares, pero seguro que recompensará nuestra paciencia.



Japón: Si crees, como nosotros, que la gama de títulos de tanques para PlayStation es bastante pobre, entonces recibirás con júbilo el anuncio del lanzamiento de *Street Reign*. El juego incluirá una opción de pantalla dividida de dos jugadores, para que tú y tus amigos podáis guerrear *non-stop* usando un impresionante arsenal que incluye minipistolas, misiles y diversos rayos láser. Los escenarios comprenden desde paisajes urbanos hasta profundos cañones, y estás obligado a superar los desafíos más rápido que tu contrincante.



PORTADA
EXTRANJERA

Vaya, allende las fronteras también *PlayStation Magazine*. He aquí lo que nos cuentan nuestros amigos con distinto pasaporte.



Gran Bretaña

Nuestros compañeros británicos dedican la portada a G-Police, un shoot 'em up de Psygnosis que se prevé como el gran bombazo de la próxima campaña navideña. Además, no escatiman elogios para Jonah Lomu Rugby, un título de fútbol americano de Konami que tiene en vilo a toda la redacción española de PSM. ¿Lo lanzarán alguna vez en España? Muchos de vosotros nos preguntáis por él.



Alemania

Tras sacar en el mes pasado una portada más que peculiar con Space Jam de protagonista, los alemanes se han dejado llevar por la extravagancia. Casper, el jovencito y simpático fantasma, ocupa la portada junto con las Tic Tac Toe, un grupo de chicas cien por cien alemanas, algo así como las Spice Girls, pero no tan picantes. En la demo están Toshinden 2, Supersonic Racers, Olympic Power Sports y Gunship. Una plantel más que respetable.

Dios salve a la reina ...PlayStation

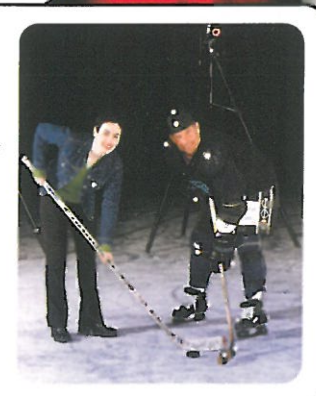
Inglaterra ya no llora la pérdida de sus antiguas colonias: gracias a su liderazgo en la producción de software de entretenimiento —con el permiso de Japón, por supuesto—, el Imperio Británico resurge de sus cenizas. Eso sí, ahora los lanceros de Su Majestad sólo matan *sprites*...

Liverpool: Sumido en la interminable batalla por ocupar el primer puesto en el mercado de los juegos de fútbol, Psygnosis acaba de contratar a Dean Holdsworth, delantero centro del Wimbledon y playboy en su tiempo libre, para que le ayude a promocionar su Adidas Power Soccer International '97. Famoso por su olfato infalible para los goles y su ojo para las señoras, Psygnosis espera que su fichaje sea el impulso definitivo que proyecte este simulador hasta lo más alto de las listas de éxitos.

Derby: Después de reactivar el género de aventuras de acción con Tomb Raider, Core Design ha decido probar suerte con los beat 'em up. En lugar de limitarse a hacerte luchar sobre un fondo estático, Fighting Force te sumerge en un mundo 3-D y te concede movilidad total para luchar allá donde más te plazca. Otra innovación es el arsenal, con armas de un calibre impresionante. Cada uno de los cuatro personajes dispone de 30 movimientos que les servirán para combatir contra incontables enemigos. El próximo mes te daremos más detalles.



Sheffield: Creador de buenos simuladores deportivos, Gremlin Interactive está a punto de hacer su entrada en el escenario del hockey sobre hielo con un juego de originalísimo título: Actua Ice Hockey. Con ayuda de su flamante mecanismo de juego, True 3, los codificadores emplearon 10 cámaras distintas para filmar las evoluciones de las estrellas del equipo Sheffield Steelers, Chris Kelland y Piero Greco. Para asegurarse de que la cámara sólo grababa la acción, Gremlin pintó el hielo de color azul oscuro a fin de evitar cualquier reflejo.



Warwickshire: Célebre por haber aportado al mercado juegos de gran originalidad, Codemasters parece que se va a hacer de oro en Gran Bretaña con su Jonah Lomu Rugby. La gran campaña publicitaria llevada a cabo durante los últimos meses ha provocado en ese país un aluvión de pedidos —anticipándose a su venta al público—, que supera incluso al de su éxito Micro Machines V3.



Middlesex: Si alguna vez has deseado poder comprar los edificios de Londres y venderlos a precios desorbitados, aquí tienes la oportunidad que esperabas. Tras el enorme éxito de la versión PC (con más de 1.000.000 de unidades vendidas), Hasbro Interactive ha dado a conocer sus planes para la adaptación del Monopoly a la Playstation. Además del simulador del clásico juego de especulación capitalista, los propietarios británicos de una PlayStation también podrán disfrutar muy pronto de adaptaciones para la consola gris de otros juegos de mesa como Battleship, RISK y Beast Wars.



«Para ir al trabajo tengo que salir cada día desde Richmond, situado al sudoeste de Londres y tomar el metro hasta Piccadilly Circus o los trenes del South West hasta Waterloo. La mejor opción es el metro. Primero tomo la District line, luego la Piccadilly line —que por lo general está hasta los topes en las zonas centrales— y después camino un ratito desde Piccadilly Circus hasta la oficina. Todo el viaje dura poco menos de una hora más el tiempo justo que tardo en comprarme unos bollitos por el camino. Como ahora estoy a régimen, llego antes al trabajo.

»Waverley House se encuentra en el Soho, donde está la mayor concentración de empresas de publicidad, cine, vídeo y posproducción de Gran Bretaña. El Soho es también una de las zonas de diversión más grandes de Europa y cuenta con montones de cines, teatros, tiendas y restaurantes.

»Lo primero que hago al llegar a la oficina es tomarme una buena taza de café. Me ayuda a activar el cerebro. Miro el correo y el *e-mail*, escucho los mensajes del contestador y hago una lista de prioridades de la jornada entre las que suelo incluir aquellos temas que han quedado pendientes por revisar del día anterior.



Richard Milner *(derecha)*, productor de Productos Especiales.

PROGRAMADOR

Ora, labora et PlayStation

«A mis manos llega material muy interesante que está considerado confidencial. Sólo puedo decir que el próximo año saldrán unos juegos fabulosos.» El productor de Productos Especiales, **Richard Milner**, nos cuenta cómo transcurre un día de su vida.

»En el Departamento de Proyectos Especiales siempre hay mucho movimiento. Mi principal tarea es coordinar la producción de discos de portada y otros discos con demos. En estos momentos, mi departamento produce tres discos mensuales distintos para otras tantas revistas oficiales PlayStation, además de varios discos especiales con periodicidad diversa. Estos últimos incluyen la demo que va junto al hardware, y los discos que enviamos por correo a nuestros clientes habituales. Parte de mi trabajo es cerciorarme de que todos estos productos salen dentro de los plazos establecidos, o que como mínimo no llegan muy tarde a su destino.

»Tenemos otros proyectos en cartera, que incluyen diseños gráficos para discotecas y montajes musicales, programas de TV y varios proyectos multimedia como, por ejemplo, la muestra de Diseño Erótico. También tocamos la producción de vídeo, de la que incluimos alguna muestra en nuestros discos con demos. Como ves, nuestra actividad es muy variada y hay un buen equilibrio entre el aspecto técnico y el creativo. Gracias a eso, lo que hacemos siempre nos resulta estimulante, aunque a veces el ritmo puede ser frenético.

»Naturalmente, hay que hacer mucho trabajo de gestión, que siempre trato de despachar lo antes posible. Gran parte llega vía *e-mail* (no podría trabajar sin él). Sony es una empresa con gran presencia internacional y tengo que comunicarme con colegas de toda Europa, América, Japón y Australia, lo que supone que debemos cubrir todos los husos horarios.

»Conmigo trabajan tres artistas y dos programadores y siempre podemos contar con la ayuda de los ingenieros del área de desarrollo. A cambio, a veces les echamos una mano en la producción de gráficos, como el diseño de las sedes Web de la Net Yaroze y del Programador. Es frecuente intercambiar ideas, técnicas y respaldo entre los dos departamentos y los equipos internos de desarrollo de Sony que se encuentran situados en las mismas oficinas, en el piso de arriba. El ambiente es estupendo y la gente es muy amigable, creativa y entusiasta de su trabajo. Así es como conseguimos producir grandes juegos como *Porsche*, *Total NBA* y *Rapid Racer*.

»El ambiente es relajado e informal. No tenemos muchas reuniones oficiales para hablar sobre los proyectos; discutimos sobre ellos en conversaciones rutinarias. Funciona bien porque necesitamos respuestas rápidas a circunstancias cambiantes.

»Estoy muy contento con el puesto que ocupo, porque me permite tener una visión global y conocer todos los aspectos de nuestra actividad. El desarrollo, el márketing y las relaciones con los editores autorizados son de vital importancia para Proyectos Especiales. Suelo acudir a reuniones que se celebran en otras oficinas (la más reciente ha sido una visita a la nueva sede central de Sony en Tokio). A mis manos llega mucho material interesante que por desgracia está considerado confidencial. Sólo puedo decir que el próximo año van a salir unos juegos fabulosos.

»Dedico mucho tiempo a ver discos que suelen ser de nuestra propia producción o que han enviado al Departamento de Aprobaciones de Sony. De vez en cuando puede resultar aburrido tener que comprobar una demo por quinta vez. A veces recibo material multimedia muy interesante para PC que me resulta útil para sacar ideas sobre cómo estructurar algunos de nuestros propios discos. Paso mucho tiempo meditando sobre cómo mejorar nuestra presentación y servicio, y a menudo el Departamento de Márketing tiene ideas muy sugerentes, pero siempre necesitamos más tiempo del que habíamos previsto en un principio para llevarlas a la práctica.

»La jornada termina oficialmente a las 17.30 horas, pero yo suelo quedarme hasta más tarde, aunque tampoco soy un fanático del trabajo. Tengo mi vida propia, lo único que quiero es cumplir bien con mis obligaciones. Como tengo una llave maestra electrónica que me permite el acceso las 24 horas del día, a veces voy a la oficina los fines de semana o algún día festivo, si tengo algo urgente que hacer. Después del trabajo, tengo a tiro de piedra un montón de pubs, discotecas, restaurantes y vida nocturna en general, así que suelo reunirme con amigos o colegas.»

AL GRANO

Nombre: Richard Milner
Edad: 35 años
Trabajo: Productor de Productos Especiales para Sony Computer Entertainment en Europa.
Salario: El sueldo base más un coche y un plus anual.
Horario: De nueve a cinco y media.
Ventajas: Variedad de trabajo técnico y creativo, y la gente con la que trabajo.
Inconvenientes: Los plazos de entrega que nos imponen son demasiado cortos. Me gustaría trabajar en un proyecto de desarrollo que fuera a largo plazo.
Jefe: Juan Montes, director general de Desarrollo de Software de Sony Computer Entertainment Europe (SCEE).
Subordinados: Tres artistas de animación y gráficos 3-D, más dos programadores «tomados prestados» al área de desarrollo.

UN MUNDO FELIZ

Muerte, destrucción, asesinatos, violencia, secuestros...
La continuación del éxito de Amiga, *Syndicate*, irrumpe de forma sangrienta en la PlayStation.

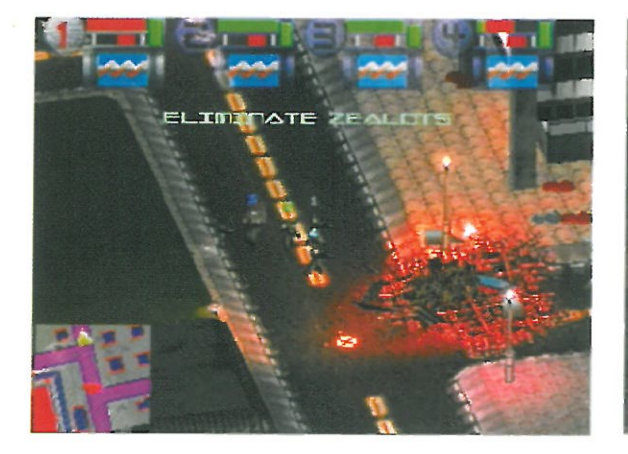
Es posible que algunos de vosotros estéis al corriente de la historia de *Syndicate Wars*. Aunque su publicación se anunció por primera vez para enero de 1996, el juego ha batido todos los récords de aplazamientos. Esperemos que esta vez la fecha apuntada por los editores en el momento de escribir este comentario sea la definitiva y que cuando acabes de leerlo, puedas salir corriendo a comprarlo (aunque mejor espera al *PlayTest*, ¿no crees?).

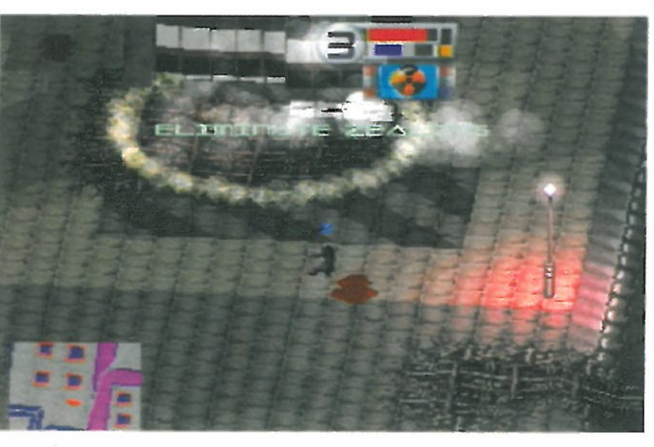
Para todos los recién llegados al mundo informático, vale la pena recordar que *Syndicate Wars* es la continuación de ese éxito conseguido por Amiga titulado *Syndicate*, un juego que te pone al mando de una banda de agentes secretos dispuestos a hacer lo imposible para controlar el mundo por las buenas o por las malas. Las misio-

En algunas ciudades, se puede «tomar prestado» un automóvil para hacer barridos de ametralladora y perpetrar ataques devastadores



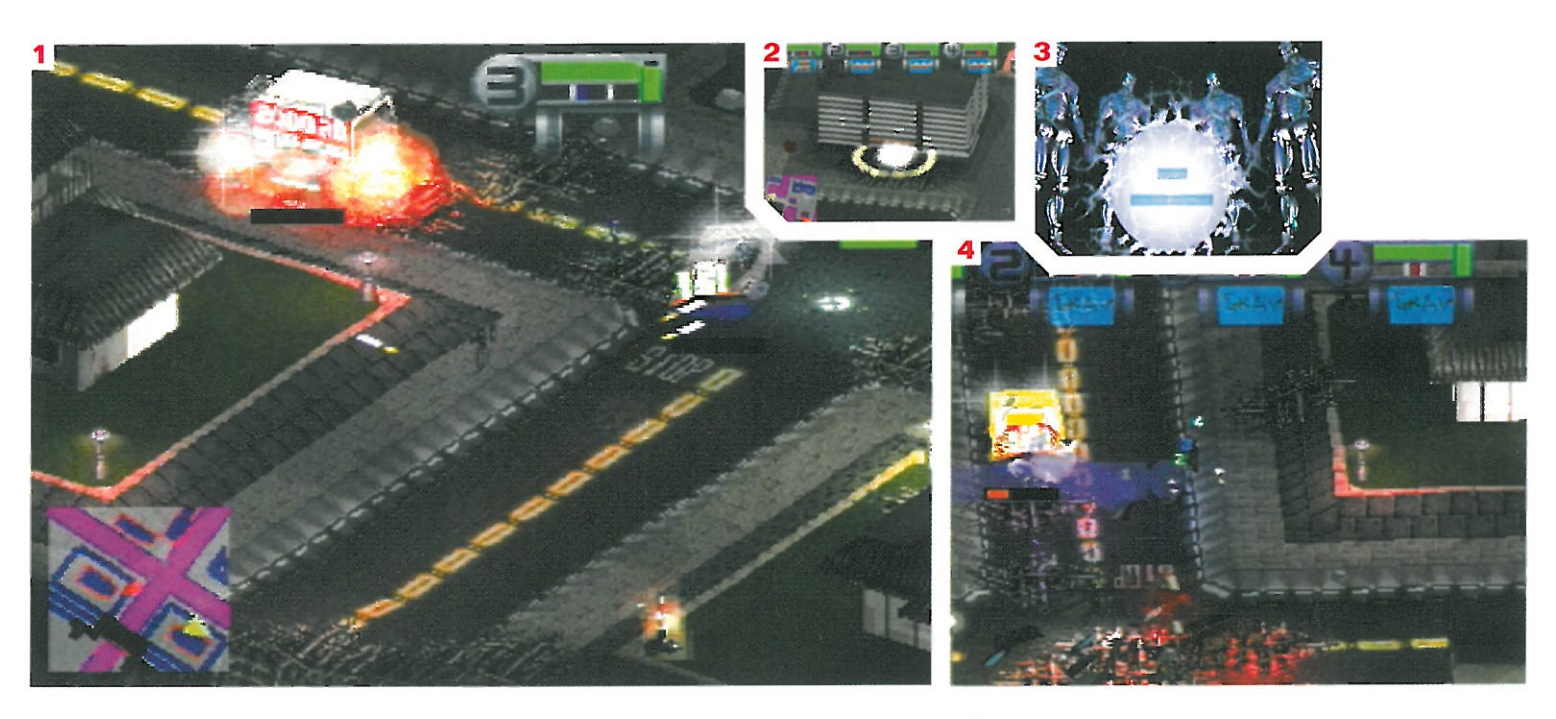
[1] Verás explosiones espectaculares. [2] Y una introducción llena de luz. [3] Tal vez sea una sociedad sin ley, pero los coches se paran en los pasos cebra. Qué gentiles, ¿verdad?





Fíjate en el efecto luminoso de las farolas de la calle. Es sólo uno de los estupendos detalles que enriquecen el juego.

■ EDITOR	Electronic Arts	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Bullfrog	■ GÉNERO	Estrategia/*shoot 'em up*
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno



[1] Si te apetece hacer un barrido de ametralladora, los coches de policía son la mejor protección. [2] Con ciertas armas, es posible reducir a escombros un edificio entero. [3] Cada agente ha sido diseñado como una máquina de matar perfecta con una fuerza asombrosa. [4] La mejor forma de llamar a un taxi... ¡con rayos láser GRAV!

nes suelen incluir el sabotaje, los asesinatos en público y alguna que otra masacre. Ya veis, un cuadro de lo más agradable. Sin embargo, gracias a sus numerosos niveles de planificación y las explosiones, el juego se hizo popular y fue adaptado a muchos formatos.

La acción de *Syndicate Wars* se sitúa 100 años después de *Syndicate*, cuando el mundo se ha convertido en un juguete en manos de dos facciones: un grupo de fanáticos religiosos y un complejo industrial militar. Al jugador se le ofrece la posibilidad de representar el papel del «Ejecutivo» en una de las dos alianzas, la Iglesia de la Nueva Época o el Sindicato Eurocorp, y cada secta tiene que llevar a cabo 30 misiones para conseguir el dominio del mundo. La clave consiste en controlar a tus agentes robot mientras merodean por las calles en cumplimiento de sus misiones. Si uno de ellos es eliminado durante un combate, puedes conseguir otro a cierto coste, pero no se te permite usarlo hasta la próxima misión.

Hay cinco tipos diferentes de misiones. El primero, y más previsible, se denomina Eliminar, donde tienes que neutralizar un objetivo o destruir un edificio. En la segunda opción puedes emplear el Persuadertron para lavarle el cerebro a tu enemigo con objeto de hacerlo sumiso. El tercero exige que escoltes o protejas a gente, edificios o vehículos. En la misión Apropiación debes enviar tus agentes a zonas fuertemente custodiadas para que roben diferentes ítems. El último tipo consiste en evacuar el área donde se desarrolla una misión, y es frecuente que te veas obligado a cruzar zonas peligrosas.

Un arsenal formidable

Para echarte una mano, Bullfrog pone a tu alcance un tremebundo arsenal de armas. Al principio sólo dispones de una pequeña pistola y un Uzi, pero puedes aumentar el número de armas rápidamente accionando la opción Research (la misma que te permite conseguir un escáner, un botiquín y partes de robots entre misión y misión). Por ejemplo, puedes optar por colocar alambre cortante como una navaja entre dos postes y contemplar cómo la gente se decapita al atravesarlo, aunque tal vez prefieras arrojar un bote de PsychoGas y contemplar cómo todos los que están cerca se ensañan a golpes unos contra otros.

En la mayoría de los niveles, la acción transcurre en ciudades oscuras y siniestras repartidas por todo el globo. Como puedes ver en las imágenes de estas páginas, los edificios no se parecen a los de la vida real y son mucho más grandes que los que había en *Syndicate*. Algunos de nuestros favoritos incluyen una torre en forma de Toblerone y un interminable rascacielos. Y además, nunca habíamos visto un edificio que pidiera a gritos su demolición con tanto entusiasmo como la enorme pirámide; cuando cae, lo hace ladrillo a ladrillo y al desaparecer deja un gigantesco cráter.

Si se mueve, dispara

Una de las principales deficiencias del juego original era el punto de mira. A menudo, la acción se desplazaba detrás del edificio donde los enemigos se habían parapetado, de manera que los agentes tenían que disparar a alguien que ni siquiera veían. Sin embargo, Bullfrog ha eliminado este problema al



En ciertos puntos del juego tus agentes pueden llevar a cabo un ataque aéreo. Aquí ves uno en su apogeo destructivo.

Syndicate Wars













[1] Bonitas gabardinas. [2] Los coches pueden ofrecerte mucha protección. [3] Aquí tienes que detener el furgón de la policía y rescatar a tus compañeros agentes. [4] Un paisaje devastado. ¡A mí Construcciones y Contratas! [5] Un pobre ciudadano se ha puesto en medio de una ráfaga de cohetes. ¡Uauu! [6] El Rayo de la Muerte.

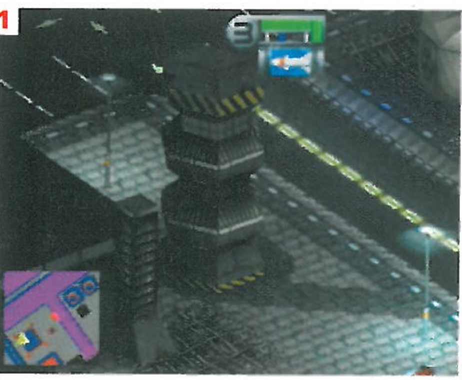
permitir que el jugador cambie el punto de mira a fin de adaptarse al acontecer del juego. Y cuando no puedes ver toda la acción (en raras ocasiones), el edificio se vuelve transparente y te ofrece una visión completa.

Bullfrog decidió que no iba a limitarse a copiar el título de PC, sino que lo adaptaría específicamente para la PlayStation

El equipo de creación también se ha esforzado en llenar las ciudades de acción. Así, mientras los agentes deambulan por las calles, pueden hacer una pausa para mirar una videopantalla gigante donde se exhibe la película *Ghost in the Shell*, o pantallas murales donde se ofrecen numerosos vídeos de Bullfrog. Es frecuente ver coches de policía, camiones o taxis deslizarse al más puro estilo de *Regreso al futuro*. En algunas ciudades, se puede incluso «tomar prestado» un automóvil de un aparcamiento y emplearlo para hacer barridos de ametralladora y perpetrar ataques devastadores.

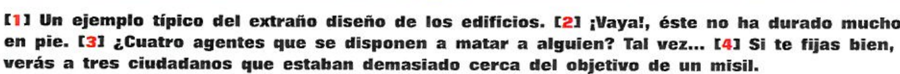
A finales del año pasado, se lanzó al mercado una versión PC de *Syndicate Wars* que gozó de una gran aceptación. En ese momento, Bullfrog decidió que no iba a limitarse a copiar el título de PC, sino que lo adaptaría específicamente para la PlayStation. Con esta idea en mente, los fabricantes han vuelto a diseñar algunas de las misiones para hacerlas más trepidantes, han modificado algunos de los mapas y han mejorado los gráficos. Si hay algo en lo que *Syndicate Wars* es fiel al original para PC es en las explosiones. Cuando empiezas una partida, las armas que tienes son suficientes para eliminar unos cuantos centenares de individuos, pero muy pronto te haces con un arsenal capaz de destruir cualquier cosa que se mueva en la pantalla. Bullfrog también confía en poder incluir una opción para varios jugadores en la que éstos podrán cazarse unos a otros, como en *Doom*.

Algunos consideran excesiva la violencia brutal y descarnada que exhibe el juego, y varias publicaciones la han criticado, pero, por desgracia, éste es precisamente el elemento que hace a *Syndicate Wars* tan encantador. Busca el análisis completo en los próximos números.





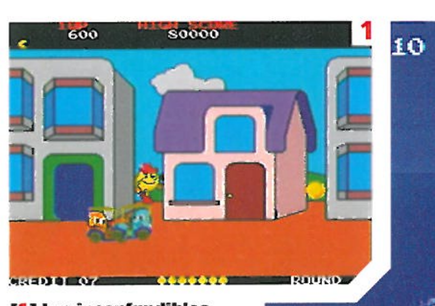




[1] Un ejemplo típico del extraño diseño de los edificios. [2] ¡Vaya!, éste no ha durado mucho en pie. [3] ¿Cuatro agentes que se disponen a matar a alguien? Tal vez... [4] Si te fijas bien, verás a tres ciudadanos que estaban demasiado cerca del objetivo de un misil.

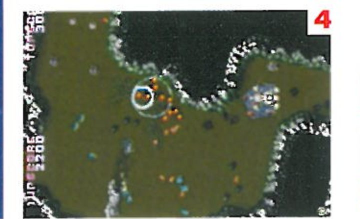
Vuelta al Pasado (4ª parte)

Si disfrutaste con *Galaxians, Pac-Mans* y demás, la cuarta recopilación de Namco te presenta una selección de títulos más extraña todavía.



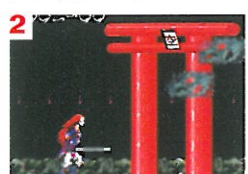






[1] Las inconfundibles fisonomías de *Pac-Man* se repiten en *Pac-Land*. [2] Disparos bajo el agua en *Ordyne*. [3] El aspecto de *Ishtar* es imponente, aunque el juego es bastante desconcertante. [4] Conduce un tanque en *Assault*.





[1] *Ordyne* es muy difícil. [2] *Genji*: espadas y desplazamientos laterales.

Ésta es la cuarta y penúltima entrega de Namco de clásicos de máquinas recreativas. Las tres adaptaciones anteriores eran desiguales —y que conste que estamos siendo indulgentes—, y es difícil que esta selección cambie nuestra opinión de que Namco podría haber producido un par de recopilaciones buenas en vez de cinco algo descafeinadas. Pero qué se le va a hacer, sigamos adelante como si nada.

De los cinco juegos que integran esta nueva selección, sobresalen *Pac-Land y Assault*. También encontrarás *Ordyne, Ishtar* y *Genji*.

Assault es un *shoot 'em up* con tanques y con un diseño simple pero muy eficaz que recuerda un poco a *Battlezone*. La pantalla puede resultar algo estrecha, y de hecho se dice que algunos jugadores ponen el monitor de lado para darle más efecto.

Pac-Land es el más novedoso y se caracteriza por su elevada dificultad. Es un juego completamente diferente, que no alcanza la emoción de sus predecesores de la saga. La actividad principal consiste en saltar de plataforma en plataforma. Si consigues llegar al tercer nivel es que eres un jugador experto.

Ordyne es un shoot 'em up que lleva casi una década en circulación y que todavía se ve estupendamente. Sin embargo, sus bonitos gráficos no rebajan un ápice su dificultad; enfrentarse a unos adversarios armados hasta los dientes puede ser en verdad una experiencia muy dura. Tu avance depende únicamente de tu habilidad para acumular reforzadores.

El siguiente es *The Return Of Ishtar*, un juego de rol con pantallas de aire laberíntico. Es muy complejo y además se deben controlar dos personajes a la vez, recoger llaves y moverse sin descanso de habitación en habitación.

Por último tenemos *The Genji And The Heike Clans*, donde te enfrentas a los enemigos blandiendo una espada y te desplazas de un lado a otro de la pantalla. Puedes seguir la acción desde dos perspectivas distintas y sin duda está pensado para el mercado japonés. *Volume 4* es la selección más ecléctica hasta la fecha y lo más probable es que sólo atraiga a jugadores irreductibles.







En *Pac-Land* encontramos al hombrecillo amarillo que salta plataformas como en los viejos tiempos. La emoción no es de infarto precisamente.

EDITOR	Sony	DISPONIBLE	Agosto	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Namco	ORIGEN	Japón	GÉNERO	Máquinas recreativas

Bubsy 3D



Igual que el gato de Alicia, Bubsy desapareció hace seis meses sin dejar rastro. Pero ahora ha regresado para irrumpir en vuestras casas hecho una fiera. ¿Qué ha hecho todo este tiempo?



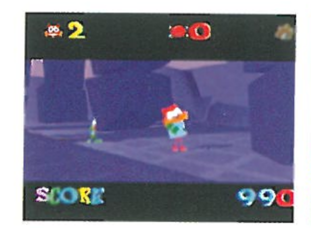
***Bubsy 3D* encaja en la misma categoría que *Mario 64*, ya que, al igual que en éste, el protagonista camina por un mundo en 3-D con una cámara que va siguiendo todos sus movimientos desde detrás.**

Fue en *PSM 3* cuando echamos un primer vistazo a la cualidad tridimensional del gato Bubsy, el que fuera héroe de las consolas de 16 bits. Y hete aquí que, cuatro meses después, la jugabilidad es la misma que cuando vimos el título en desarrollo por primera vez. Sin embargo, este tiempo no ha pasado en vano; el juego, lejos de caer en el olvido de programadores y fabricantes, ha sido revisado miles de veces para eliminar todos los errores antes de su salida a la venta.

Para aquellos que se perdieron nuestra primera aproximación al juego, recordaremos que se trata de un título en 3-D de aspecto consistente y que entra en la categoría de títulos del estilo de *Mario 64*, de Nintendo. *Bubsy 3D* presenta una perspectiva de la acción desde detrás del protagonista, mientras éste corre, salta y vuela por los distintos escenarios del juego accionando palancas y teletransportándose. También planta cara a sus enemigos, que responden al nombre de Woolies. Igual que en *Mario 64*, se ha previsto un sistema de ubicación de la cámara que te permite mirar desde todos los ángulos, para que decidas qué movimiento hacer a continuación.

Cuando hablamos de este juego por primera vez dijimos que tenía 16 niveles, pero durante el tiempo transcurrido se ha trabajado hasta incrementarlos a 18, y además se ha incluido un nivel extra de bonificación. Por otro lado, como ya explicamos, existe una opción de partidas con dos jugadores. En la última versión que hemos probado —no es la definitiva— figuran todas las pantallas iniciales, y las secuencias de vídeo están acabadas del todo.

Para conocer nuestro veredicto final deberás esperar al próximo número. De momento, lo único que te podemos adelantar es que, en lo que atañe a los gráficos, el juego tiene personalidad. El éxito dependerá de si los fabricantes han conseguido que Bubsy interactúe bien con el entorno del juego.





Por sus gráficos y estilo de juego, *Bubsy 3D* resultará particularmente atractivo a los usuarios más jóvenes, como ocurrió con la versión de 16 bits.

EDITOR	Proein	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Telstar/Accolade	ORIGEN	Gran Bretaña	GÉNERO	Plataformas en 3-D



Aprendices de Frankenstein

¿Te imaginas poder combinar el coraje de Gazza con el cerebro de Bergkamp? Eidos Interactive te invita a probar este alegre juego de fútbol con el que podrás crear los jugadores a tu antojo.

Lanzar al mercado un juego de fútbol en estos momentos sería una locura, a no ser que fuese presentado con un truco publicitario realmente bueno. Para su suerte, en su último simulador de fútbol, Eidos parece haber dado con el truco que necesitaba.

Quizás la mejor forma de describir *All Star Soccer* sea señalando que se trata de una especie de cruce entre *Soccer '97* y *The Six Million Dollar Man* que mezcla el sistema de juego del primero con la inteligente técnica de reconstrucción anatómica del segundo. Cuando empiezas el juego, puedes elegir entre componer un equipo de la nada, o jugar con uno de los preconfigurados. Si decides formar un equipo, estás autorizado a cambiar lo que quieras de los jugadores. Así, si un jugador no remata bien de cabeza o no es lo bastante veloz, lo único que tienes que hacer es llevarlo al taller anatómico y cambiarle la cabeza o las piernas por otras mejores.



[1] ¡Eh, árbitro!, ¿estás ciego o qué? Eso es un penalti como una catedral. [2] Otra entrada terrible del chico de rojo. [3] Al final, el juego se desmadra cuando el árbitro empieza a mostrar tarjetas a diestro y siniestro.

Hechos a medida

Cada parte del cuerpo tiene propiedades y estilos ya definidos. Por ejemplo, el tipo de cabeza que elijas determinará las cualidades intelectuales, la habilidad, la capacidad de anticipación y la agresividad. Por su parte, los diferentes tipos de piernas ofrecen distintas velocidades, aceleraciones, fuerzas y resistencias, por mencionar sólo algunas características. Una vez que has creado los jugadores a tu antojo, puedes formar un equipo y empezar a jugar contra los componentes del Sophia Wrens o el Amsterdam Dykes. Estamos de acuerdo contigo en que éstos no son los mejores conjuntos, pero las camisetas que lucen son fabulosas.





[1] El público se emociona mientras Disco Boy se prepara para tirar una falta. [2] Una jugada cercana a la portería. Momentos de gran emoción. [3] Un poco de diversión en medio del campo.

Cuando por fin te dispongas a jugar, verás que hay una gran variedad de opciones de juego, incluidos los partidos amistosos, una liga, una copa y una minicopa. Durante el juego, puedes decidir el estilo de juego que quieres, así como la alineación, la misión de cada jugador, los marcajes, etc. Hay tantas opciones posibles que puedes acabar desbordado. Por suerte, si no quieres entretenerte cambiando tu equipo o tus tácticas, siempre puedes entrar directamente en acción.

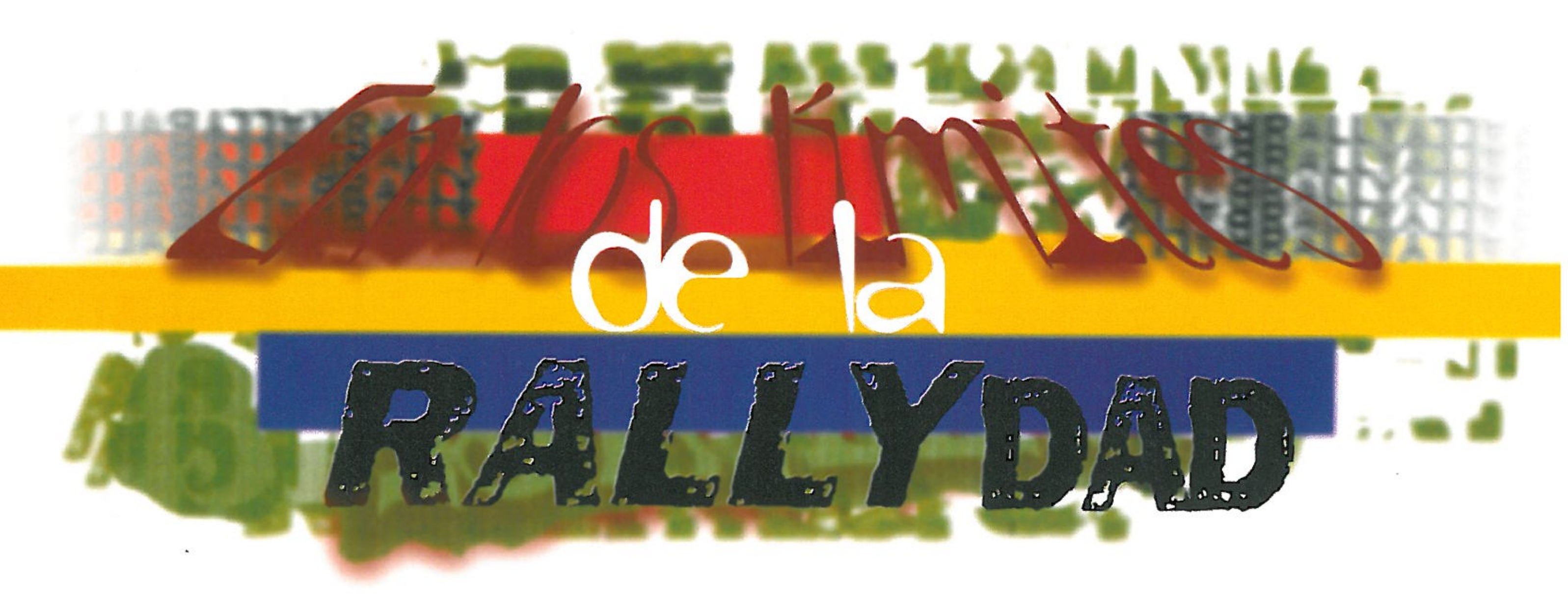
En lugar de optar por el gran realismo de juegos como *FIFA '97*, con todos sus inconvenientes, los fabricantes han decidido proporcionar a los jugadores un diseño en 3-D de aire caricaturesco. Y para realzar ese cariz cómico, han contratado al famoso imitador deportivo Alistair McGowan para que parodie los comentarios que hacen Brooking, Hansen, Keegan y otros locutores famosos en Gran Bretaña.

No estamos seguros de cómo repercutirá todo esto en la jugabilidad, ya que no hemos probado *All Star* lo suficiente. Tan pronto como tengamos la versión completa, haremos un *PlayTest* detallado.






■ EDITOR	Proein	■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Ocho jugadores
■ FABRICANTE	Eidos Interactive	■ ORIGEN	Gran Bretaña	■ GÉNERO	Simulador de fútbol



¡Cómo nos mima la PlayStation con su inacabable surtido de **juegos de carreras!** Y con este nuevo ejemplar, aún **estaremos más consentidos.**

Solidez. Ésa es la palabra que te viene a la cabeza cuando ves *Rally Cross* en acción por primera vez. Coches grandes y sólidos con motores rugientes, carreras que desgastan el pavimento y lo salpican todo de barro...; ésa es la atmósfera que predomina durante todo el juego. *Rally Cross* no está por arreglos florales, es un tipo duro al que le gusta ir a por todas.

Este juego no se parece a lo que entendemos en Europa por carreras de rallies, no tiene nada que ver con abrirse paso por entre las zarzas del bosque escandinavo. Su estilo se corresponde más con el del París-Dakar que con el del RAC. Las carreras son duras, pero muy entretenidas: hay que escalar terraplenes muy altos o saltar desde rampas imponentes, y para ello dispones de una colección de coches virtualmente indestructibles. Hasta que te acostumbres a controlar tu vehículo, te pasarás la mitad del tiempo boca arriba, ya que los coches vuelcan cada vez que se quedan parados.

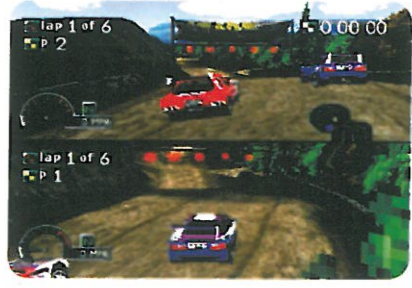
Los desarrolladores han previsto esas opciones que tanto nos gustan: cuatro ángulos de cámara distintos que te sitúan donde quieras (incluidas la perspectiva exterior con tu coche delante o las tomas desde el asiento del conductor), varias carreras que se alargan a medida que vas ganando puntos, y un buen re-



[1] ¡Guau! La más ligera sacudida y te encontrarás volando por el aire. Lo único malo es que es fácil volcar. [2] Mira cómo salpica el barro.

Uno, dos, mmm, cuatro





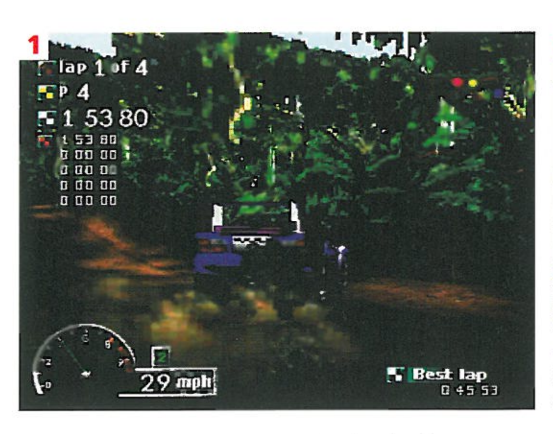




¿No es fantástico que puedan jugar hasta cuatro jugadores? Así va más lento, pero todo tiene un precio...



■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Sony	■ GÉNERO	Carreras
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	De uno a cuatro







[1, 2, 3] Las cosas pueden ponerse difíciles, en especial si algún canalla se te cruza en el camino.





pertorio de vehículos con características diferenciadas. El elemento que distingue a *Rally Cross* de sus rivales es que ofrece tanto la competición en carreras normales como la modalidad uno contra uno, en la que los pilotos siguen caminos diferentes en una misma carrera. Donde el juego brilla con luz propia es en la opción de partidas con cuatro contendientes. En general, los fabricantes se han tomado su tiempo hasta conseguir títulos que de verdad aprovechen el multi-tap, lo cual es una lástima, porque es fabuloso compartir con tus amigos la ejecución de una de esas maniobras que derriten los neumáticos.

¿Habremos conseguido por fin la acción trepidante que tanto queríamos? Si consigues terminar *Rally Cross* con éxito, podríamos estar ante EL título de carreras multijugador. Pero, además de la emoción de un juego para varios jugadores, ¿qué ofrece *Rally Cross*? Bueno, la verdad es que es difícil describir lo estimulante que es jugar con él. Baste decir que si eliges la cámara del interior del coche y pisas el acelerador en cualquiera de las seis carreras (cada una con varios recorridos alternativos), te quedarás mudo de emoción. Nada de lo que hemos visto hasta ahora reproduce con tanto realismo la sensación de estar conduciendo un automóvil de rallies en una carrera pensada por un loco para locos, a velocidades que harían palidecer a Carlos Sainz.

Uno de los elementos que contribuye al placer que se experimenta es el excelente sonido. Cuando aterrizas con una buena sacudida después de volar unos segundos, la suspensión chirría de modo alarmante. Y si logras chocar contra uno de tus rivales, se escucha un crujido de lo más sabroso, un crujido que te hace estremecer como si acabaras de tener un accidente de verdad.

Todo indica que *Rally Cross* ha superado a muchos otros títulos del género en lo que atañe a la dificultad: llegar a dominarlo es un verdadero desafío. En el primer nivel parece imposible mantener el coche en la dirección adecuada, al menos durante las primeras vueltas, pero con el tiempo empezarás a ver la luz. Pronto aprenderás a utilizar los frenos para derrapar y te abrirás paso en las zonas más accidentadas y problemáticas. Vas a tener que estudiarte las pistas para poder apreciar las carreras en todo su esplendor, pero una vez te pongas manos al volante, los progresos no tardarán en notarse.

Rally Cross tiene una amplia gama de controles desde el joypad enteramente configurables, incluyendo la posibilidad de que el coche se balancee (justamente lo que hay que hacer para ponerlo boca abajo cuando ha volcado).

Las carreras transcurren en escenarios maravillosos, con desiertos, islas, zonas mineras sobre un terreno muy accidentado, etc. Las diferencias entre las competiciones también son muy acentuadas: arrastrarse por la arena del desierto —escenario de la primera carrera— es mucho más fácil que «patinar» sobre las rocas húmedas de la carrera que transcurre por las minas.

Si *Rally Cross* está a la altura de las expectativas, puede que estemos ante uno de los mejores juegos de carreras que se hayan visto en la PlayStation... o en cualquier otra consola.

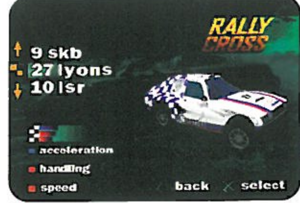
A las órdenes del corredor

Elige tu corcel de entre las siguientes estrellas todo terreno.

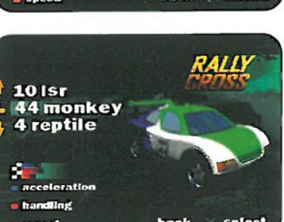






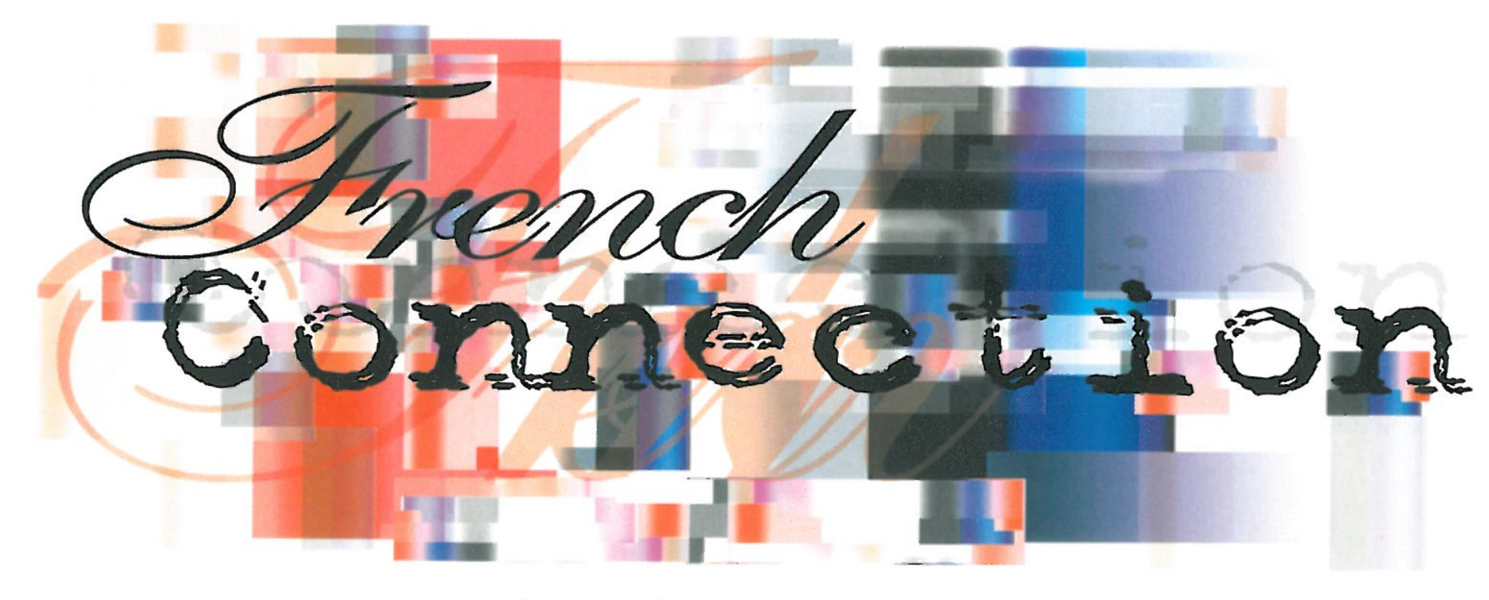












Si no fuera por Sega Rally, PlayStation sería hegemónica en todos los géneros. ¿La impulsará lo último de Infogrames a la cima del único podio que le queda pendiente?

Lunes, 14 de abril de 1997. Para ser un lunes por la tarde, no está nada mal. Infogrames ha invitado a *PSM* al Rally Catalunya Costa Brava, para presentar ante la prensa especializada su nuevo juego de carreras, *V-Rally*. Y así, recién llegado a Lloret de Mar, me encuentro dando sorbos a un granizado de limón junto a la playa y mirando cómo los veleros cruzan la bahía bajo un sol radiante.

V-Rally posee un nivel de realismo jamás visto en un juego de carreras, con excepción de los intentos realizados por Bizarre Creations y Geoff Crammond con *F1*

¿Quién necesita ir a Malibú?

Este fabuloso enclave turístico de la Costa Brava es donde el Rally de Catalunya empieza y acaba cada jornada. Antes de llegar al paseo marítimo, después de una dura jornada de carrera, los equipos disponen de 45 minutos para reparar cualquier desperfecto, y limpiar y abrillantar los coches antes de desfilar ante aficionados y turistas (en esta época del año, sobre todo alemanes retirados).

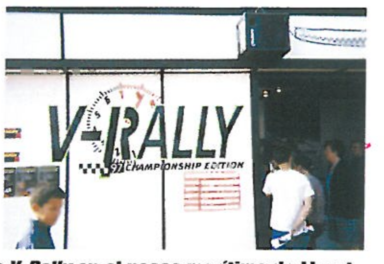




[1] El juego ofrece una estupenda opción de pantalla dividida vertical y horizontal. [2] Tendrás que conducir en condiciones que te pondrán a prueba. [3] ¡Uauh! El efecto de los faros es fantástico.

Un coche en Lloret de Mar



De verdad, ¿quiénes somos nosotros para quejarnos de que Infogrames, con sede en Lyon, quiera hacer una demostración de *V-Rally* en el paseo marítimo de Lloret de Mar? Miles de aficionados tuvieron la oportunidad de probar y «conducir» el juego en un decorado estilo arcade montado en uno de los *stands* del rally. Algunos de los coches estaban patrocinados por PlayStation.









[1] *V-Rally* ofrece una gran gama de coches con licencia oficial que se conducen de forma muy realista. [2] Aquí hay un Mitsubishi, el más rápido del juego, pasándolas moradas. [3, 4] Los circuitos están basados en rallies auténticos. En Córcega, los coches pasan raudos por montañas y ciudades.

El realismo al poder

El paseo marítimo aparece flanqueado por gran cantidad de *stands* de patrocinadores donde se vende todo tipo de parafernalia relacionada con el rally. Una de las casetas se distingue fácilmente de las demás: es oscura y cerrada. En su interior hay cuatro coches de rally de estilo arcade colocados desordenadamente con una pantalla frente a cada uno. Sus ocupantes están manejando con gran entusiasmo los volantes Gamester, pugnando por ver quién llega al primero a la meta en *V-Rally*. No es una versión acabada del programa ni muchísimo menos, pero no deja de ser impresionante la velocidad a la que transcurren las carreras, además hay que constatar que tiene los gráficos más sensacionales jamás vistos en un título de este género para la PlayStation. De hecho, tiene todo el aspecto de un juego de carreras recreativo, sobre todo teniendo en cuenta el entorno elegido para su presentación.

V-Rally fue concebido por primera vez por el productor francés Stephane Baudet hace un par de años. Él tenía en mente un juego de Fórmula 1, pero cuando Infogrames se percató de que había incontables compañías deseosas de conseguir la licencia oficial de la federación, decidió aparcar la idea. Pero como en aquel momento ya tenían el mecanismo de juego a punto para entrar en funcionamiento, al final optaron por producir un título de rallies, un terreno poco cultivado en el entorno PlayStation. Pensemos, en cambio, en la cantidad de consolas Saturn que se han vendido simplemente para jugar con *Sega Rally*.

Infogrames decidió evitar los estándares gráficos de Sony, porque consideró que no podían proporcionarle la velocidad suficiente para el juego. Y hay que decir que *V-Rally* posee un nivel de realismo jamás visto en un juego de carreras, con excepción de los intentos realizados por Bizarre Creations y Geoff Crammond con *F1*.

«La dinámica de los coches es realmente increíble», explica **Stephane Dupais**, uno de los productores de *V-Rally*. «Es algo a lo que le concedemos mucha importancia: que sea lo más realista posible, ya que conducir un automóvil de rallies es una de las experiencias más emocionantes que se puedan vivir. Y si hemos previsto muchos vehículos y circuitos es por satisfacer una demanda que está en el mercado. Estamos convencidos de que nuestros esfuerzos se traducirán en un juego extremadamente entretenido.»

No hay duda de que a Infogrames le gusta resaltar el factor «realismo», presente en *V-Rally*. Tanto es así, que contrataron los servicios del campeón de rallies finés, Ari Vatanen. Dupais se muestra eufórico con los resultados. «Ari nos ayudó de múltiples maneras», señala. «Nos dijo cómo debíamos seleccionar el ángulo de visión interno más adecuado, el que se aproxima más a la realidad. Lo habíamos colocado demasiado bajo y el juego resultaba difícil de seguir, porque no se podían ver las curvas que iban apareciendo. También nos dio muchos consejos sobre el manejo de los coches, como el ajuste de la sensibilidad del volante a los giros, el frenado, el rendimiento del motor, etc. Y por último, pero no por ello menos importante, nos dio su opinión sobre los circuitos y, en especial, sobre los fondos.»




[1] Una expedición laberíntica a través de un paso montañoso en Córcega. Enseguida aprendes cuándo hay que frenar en este tipo de circuitos. [2] La pantalla dividida horizontalmente, una opción pensada para dos conductores. [3] Seguramente el mejor efecto de faros jamás conseguido en un juego. [4] Aunque difícil de controlar, el Mitsubishi es endiabladamente veloz.



[1] El asesor técnico de *V-Rally* y ex campeón de rallies Ari Vatanen, demuestra cómo se conduce sin volante. [2] Los coches pueden superar las curvas sobre dos ruedas. [3] Infogrames ha trabajado bastante para que los choques sean realistas y dinámicos. [4] El productor Stephane. [5] ¿Un Renault?



Quizás lo mejor es que pueden jugar hasta cuatro conductores usando un cable de enlace. Y con la opción de pantalla dividida pueden jugar dos...

En total hay 42 circuitos (¡caramba!), 24 de los cuales corresponden a las ocho carreras en modo Campeonato y los 18 restantes a la sección Arcade, que incluye grados de dificultad fácil, medio y difícil. Hay distintas áreas geográficas (Córcega, Inglaterra y África) que ofrecen una gran variedad de terrenos: montaña, desierto, selva, bosque y ciudad. Sin embargo, muchos de los 42 recorridos sólo se distinguen entre sí por las condiciones meteorológicas bajo las que transcurren las carreras.

Están presentes diez vehículos oficiales del Mundial de Rallies 1997 (Lancia, Ford, Renault, Peugeot y Mitsubishi entre otros) y cada uno de ellos se adapta mejor que los demás a una determinada climatología y clase de circuito.

En el diseño de los coches se han utilizado unos 300 polígonos e Infogrames nos asegura que el juego no discurrirá por debajo de las 25 imágenes por segundo, sin importar el número de coches que estén en pantalla. Y además, están intentando evitar al máximo que aparezcan de la nada elementos en el paisaje cuando los coches circulan a toda velocidad. *V-Rally* está llamado a convertirse en uno de los títulos estrella de 1997, siempre y cuando Infogrames sea capaz de encontrar el equilibrio entre realismo y jugabilidad. Quizás la mejor cualidad del juego sea la opción de pantalla partida para dos jugadores, que permite hacer la división vertical y horizontalmente. Además, si tienes un cable de enlace, podréis jugar hasta cuatro conductores en dos televisores. Este detalle lo coloca por delante de gran parte del software de carreras de PlayStation y es decisivo para que Infogrames pueda arrebatar la corona a *Sega Rally*. Tal como indica Stephane, «nos ha llevado dos años completar la producción, pero se puede decir que hemos pasado muchos más concibiendo y diseñando *V-Rally*, ya que la mayoría del equipo llevaba mucho tiempo deseando hacer este juego». Esperemos que los propietarios de PlayStation de todo el mundo disfruten con los resultados.

Reunidos frente a la bandera de cuadros









***V-Rally* incluye diez automóviles con licencia oficial del Mundial de Rallies y dos ocultos para el conductor que resulte ganador. Intentemos identificar estos prototipos *de izquierda a derecha:* Peugeot, Renault, Ford Escort, Mitsubishi y Seat. Infogrames ha empleado las características técnicas específicas de los fabricantes para el modelado.**

Déjate enRedar ×

PlayStation Magazine

Edición Oficial Española



File Edit View Go Bookmarks Options Directory Hel



¡Hasta aquí podíamos llegar!

Somos unos frescos, los más frescos de **Internet**, y queremos enRedarte en el proyecto más *beat 'em up* de la historia de la **PlayStation**. Ahora, montado en tu módem, puedes surfear por las secciones más electrizantes de *PlayStation Magazine*, porque ya tenemos Web.

Si quieres estar en la cresta de la ola, introduce la dirección **http://www.zinco.es/playstation.html** y comparte con nosotros tus trucos, dudas y sugerencias. También podrás participar en nuestros concursos, votar tus juegos favoritos o enterarte de las últimas noticias del mundo PlayStation.

Y, como siempre, puedes seguir enviando tus cartas a:

PlayStation Magazine
Ediciones Zinco
Aragón 182 9.° A
08011 Barcelona



Un misterioso paquete ha llegado a la redacción de *PSM.* ¿Es un **huevo de diplodocus?** ¿La cabeza **de Juan Bautista?** ¡No! Es la **versión casi definitiva** de un título llamado a ser **el juego del año: *V-Rally*.**

No hace ni una semana, recibimos la visita de un misterioso individuo de ojos saltones y dedos largos como espaguetis que nos entregó un sobre con remite en francés y se despidió con una extraña risita. «*Au revoir, mesdames et messieurs.*» Gracias, caballero. Y ¿qué contenía el susodicho? Pues claro, «¡Uveee raliiiiiii!» La versión casi definitiva de la gran promesa de los simuladores de coches para la PlayStation estaba por fin en nuestras manos. Y como las paredes de la redacción no eran lo bastante fuertes para contener la onda expansiva de nuestra explosión de júbilo, nos apresuramos a reconducirla bajo la forma de este PrePlay insuflado de entusiasmo.

Aparta, Sega hay un chico nuevo en la carretera

Si se cumplen todos los pronósticos, se podría decir que estamos a punto de asistir al relevo de *Sega Rally* —uno de los grandes hitos de la gente de Sonic— en la cima de los simuladores de rallies. Pero mejor nos dejamos de comparaciones tediosas, que no hacen más que crear mala sangre, y nos centramos en lo que nos ofrece esta versión (inacabada, repetimos) del nuevo programa de Infogrames, la gente del armadillo. En la primera parte de este especial te decíamos que el mundo del rally estaba prácticamente desierto de títulos para nuestra consola. De ahí nuestras esperanzas en *V-Rally* o en *Rally Cross*, de Sony (véase *PrePlay*), que podrían iniciar la colonización de ese territorio por las tropas de PlayStation.

La pregunta clave que todos nos hacemos es: ¿ha conseguido Infogrames aunar realismo y jugabilidad a partes iguales? Después de jugar unas cuantas partidas la respuesta es afirmativa. ¿Y cuál es la clave de su éxito? ¿Los consejos de Ari Vatanen, quizás?

La verdad es que el ángulo de visión de *V-Rally* es realmente magnífico. Te permite reaccionar con reflejos felinos ante la proximidad de cualquier curva u obstáculo que amenace con sabotear tu camino hacia la victoria. La sensación de realismo que proporciona esta perspectiva es algo fuera de lo común. En cuanto a la maniobrabilidad de los coches, el primer adjetivo que se nos ocurre para describirla es *extraordinaria*. Se conducen como una seda. Los golpes de volante que tendrás que ejecutar para superar las curvas son muy creíbles y lo mismo se puede decir de la marcha atrás. En un principio, te costará bastante dominar esta última maniobra, pero una



[1] Lo más divertido en un rally es levantar polvo. [2] Nada mejor que disfrutar de las vistas del safari.

■ EDITOR	**Infogrames**	■ ORIGEN	**Francia**
■ FABRICANTE	**Infogrames**	■ GÉNERO	**Carreras de rally**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**Uno a cuatro**





vez lo consigas, será una de las herramientas más útiles para la conclusión triunfal de los circuitos. La velocidad de los bólidos te mantendrá enganchado al volante (el pad, vaya) durante horas y horas. Ya se sabe que las grandes emociones son muy adictivas. Si te agencias un Mitsubishi, comprenderás lo que queremos decir. El coche japonés es, con diferencia, el más rápido del circuito; eso sí, también el más difícil de controlar. Los vehículos han sido diseñados a partir de la versión más actual de cada vehículo: El Citroën Saxo, el Ford Escort de nuestros Carlos Sainz y Luis Moya, el Mitsubishi Lancer, el Nissan Almera, el Peugeot 106 Maxi, el Peugeot 306 Maxi, el Renault Maxi Mégane, el Seat Ibiza, el Skoda Felicia y el Subaru Impreza 555... Todos están presentes, fiables al cien por cien y preservando íntegramente las características de los modelos reales. Los gráficos creados para los fondos son impresionantes. Huelga decir que sólo están parcialmente inspirados en los originales. Los chicos de Infogrames se han limitado a recrear la atmósfera dominante en cada circuito y han preferido sacrificar el detallismo hiperrealista en beneficio de una mayor fluidez, velocidad y jugabilidad. Este sacrifico, que en otros juegos nos causa tanta irritación, aquí está plenamente justificado. Cada uno de los 42 decorados en los que transcurren los rallies es idóneo para un estilo específico de conducción y para la ejecución de algunas maniobras de gran espectacularidad (conducción sobre dos ruedas, colisiones fantásticas, velocidades escalofriantes...). Además, las diferentes pistas provocan reacciones diversas de los vehículos. A cambio de tanta riqueza de sensaciones, debemos advertirte que *V-Rally* es un juego tremendamente difícil de dominar. Ni se te ocurra rendirte.



Multitud de opciones

V-Rally es una fuente inagotable de posibilidades de diversión. Una de las más sobresalientes es el modo Arcade, con tres niveles de dificultad, cada uno con más escenarios que superar que el anterior. En el modo Championship estás obligado a correr seis escenarios. En esta modalidad podrás observar que el rally de España parece un país africano, con algún que otro turista de aire europeo debajo de una sombrilla perdida en el paisaje. La opción Time Trial o de entrenamiento es la más curiosa y una de las más prácticas y originales en comparación a las corrientes en otros simuladores. En ésta, una vez hayas escogido uno cualquiera de los decorados, empezarás a correr en solitario. Cuando completes la primera vuelta, aparecerá a tu lado un coche casi idéntico al tuyo, con la peculiaridad de que se trata de un vehículo inmaterial. Este automóvil etéreo correrá a través del circuito en el mismo tiempo que tú en la vuelta anterior. De esta manera, no estás ante un modo de entrenamiento que sólo sirve para aprenderte el terreno, sino que también te estimula a superarte constantemente al exacerbar tu competitividad.

Pocos juegos han levantado tanta expectación. Todavía tenemos fresco en la memoria el recuerdo de la impresiones iniciales que nos produjeron *Tekken 2* o *Tomb Raider*. Ahora, Infogrames está empeñada en hacernos revivir aquellas sensaciones inefables con *V-Rally*. Espera al *PlayTest* de septiembre para saber si lo ha conseguido.







El combate vive **su apogeo.** Las **galaxias** están que **arden.** ¿Se puede saber **qué hace un yanqui pilotando una nave alienígena?**

Esta misión es la primera parte de tu programa de entrenamiento básico. Pilotas un caza monomotor T-RF 1 Owen. Este nave de combate es la columna vertebral de la Flota de Guerra Repton. Pequeña, rápida y maniobrable, es tu compañera inseparable en una gran variedad de misiones. Durante el vuelo cuentas con las orientaciones de un supervisor, aunque también puedes guiarte por el marcador de baliza de tu nave.

Para empezar, debes dirigirte, a través del hiperespacio, a la nave de instrucción *Kampus*, donde te ponen al día en técnicas de combate. Después, participas en una batalla aérea entre cazas estadounidenses y unidades extranjeras que concluye con un balance catastrófico: todos los aviones son derribados, menos el tuyo. Tu victoria es contemplada por unos extraterrestres que deciden raptarte para sacar provecho de tus extraordinarias cualidades.

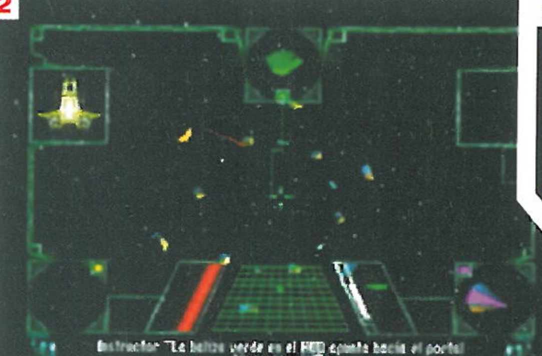
A continuación, debes seguir un riguroso programa de entrenamientos diseñado por las mentes retorcidas de los alienígenas raptores. Tras un duro y tedioso proceso de aprendizaje donde te familiarizas con las maniobras básicas a la hora de pilotar el caza alienígena —giros, aceleración y demás— puedes pasar a la acción. Empiezas con unos ejercicios que pretenden instruirte en el manejo de las armas primarias. Una vez superado este estadio, entrarás en contacto con armamento más sofisticado, del que dispondrás en tus misiones. En un principio tienes a tu disposición un cañón de plasma de velocidad y alcance medios, pero con unos efectos absolutamente devastadores; un cañón láser, muy rápido y de largo alcance, pero con un poder destructor modesto (a no ser que dispares desde muy cerca, asumiendo un riesgo de colisión que te podría reducir a polvo) y el cañón de fragmentación, cuyo proyectil es una especie de mina con temporizador que al explotar destruye todo lo que hay a su alrededor.

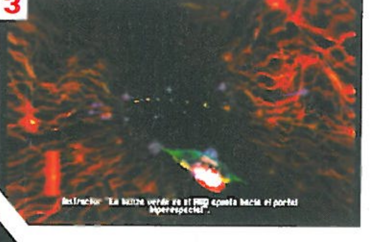
Suponemos que estas pistas han sido suficientes para que hayas caído en la cuenta de que estás ante un simulador de vuelo cargado de ingredientes de *shoot 'em up* o, si lo prefieres, ante un *shoot 'em up* cargado de ingredientes de simulador de vuelo y con perspectiva subjetiva. En cualquier caso, lo más impor-



[1] La aviación americana enzarzada en otra reyerta. [2] El único superviviente. Por supuesto, se trata de un piloto estadounidense.

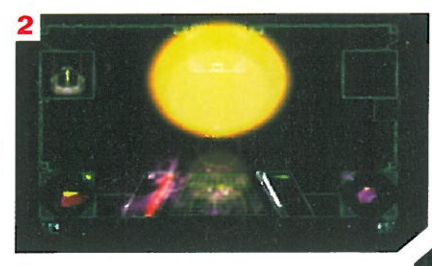






[1] Las pruebas de aterrizaje están entre las más duras que deberás superar en el entrenamiento. [2] El portal hiperespacial nos llevará a otra galaxia. [3] Nos dirigimos hacia una nebulosa de estrellas. Perderemos la vista subjetiva por unos instantes.

EDITOR	**Electronic Arts**	ORIGEN	**Estados Unidos**
FABRICANTE	**Rage Software**	GÉNERO	**Simulador de vuelo**
DISPONIBLE	**Sí**	JUGADORES	**N/D**

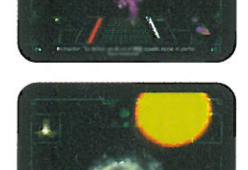




[1] Nuestro héroe ha sido raptado por una fuerza alienígena. [2] Una imagen de la nave nodriza. [3] Al empezar cada misión se nos explicará de manera clara y concisa el motivo de la misma.

tante es eliminar montones de las naves enemigas que pululan por el variado y extenso mapeado estelar de esta galaxia particular de Rage.

Darklight Conflict puede presumir de tener unos gráficos que, a pesar de su tremenda sencillez, son de una increíble efectividad. Los enemigos que se cruzan por tu camino están creados a partir de polígonos y se mueven con fluidez y ligereza entre una miríada de estrellas de diferentes tamaños y colores.



[1] Un montón de galaxias de todo tipo pueblan *Darklight Conflict.* [2] Quién sabe, quizás vayamos de camino a la Vía Láctea.



Excelente maniobrabilidad

Tu nave no es ninguna excepción por lo que a fluidez se refiere, ya que en muchos momentos tendrás la sensación de estar flotando igual que lo haría la teniente Ripley, la heroína de *Alien*, en su *Nostromo.* Mención aparte merecen las rotaciones de tu vehículo volador que, de manera suave, precisa y sobre todo sencilla, te permitirán corregir la trayectoria de la nave. La conducción del caza puede parecerte en algunos momentos difícil, pero una vez acabado el inteligente entrenamiento ideado por los alienígenas, constatarás que su libertad de movimientos, potencial destructivo y velocidad de reacción para esquivar ataques justifican la sangre, el sudor y las lágrimas derramados. Todo ello, gracias a un cuadro de mandos sencillo y comprensible que, además, viene asistido por un radar de increíble fiabilidad que te facilitará al máximo la búsqueda y aniquilación de tus enemigos.

La ambientación creada por los programadores de Rage es tan envolvente como realista. La excelente iluminación y dimensiones —pantalla completa— de los escenarios galácticos, y el maravilloso rutilar de las estrellas (cuyos haces de luz hacen aconsejable unas gafas de soldador para evitar el deslumbramiento) son algunos de los puntos fuertes de este interesante título.

Prepárate para enfrentarte a montones de enemigos con los aspectos, características y mentalidades más heterogéneos. Se incluye un impresionante repertorio de misiones en las que tendrás que cumplir todo tipo de objetivos, como la destrucción de naves y plataformas enemigas, la localización de los portales hiperespaciales que te transportan a otras galaxias en un suspiro, el aterrizaje en naves nodrizas para repostar, etc. Todas estas misiones están diseñadas siguiendo una inteligente curva de dificultad que te ayudará a avanzar en el complejo universo de *Darklight Conflict.*

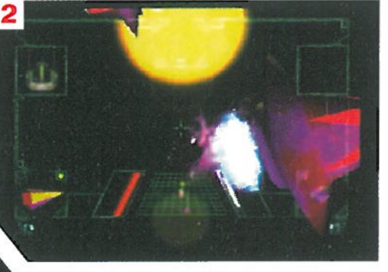
Por lo que atañe a sonido, es aconsejable minimizar todo tipo de música y dejarse llevar por unos leves sonidos FX que contrasten con el fascinante silencio espacial.

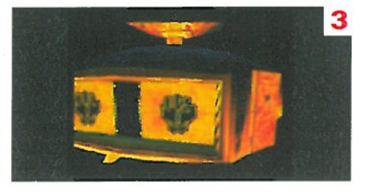
Otro aspecto positivo son las explicaciones que recibes antes de las misiones y durante el transcurso de éstas. Cuando estás a punto de embarcarte en una de ellas, un instructor te expone por escrito los objetivos a alcanzar, y cuando ya estás en acción, una voz acompañada de un texto escrito te relata los pormenores de tus quehaceres. Es una lástima que en la versión inacabada que hemos recibido las voces digitalizadas no estén en castellano y que el idioma de nuestro instructor sea una especie de híbrido entre inglés y alienígena. Eso sí, tienes la opción de leer los textos en castellano.

Parece que en esta versión no es posible el uso de la tarjeta de memoria, y las partidas se cargan mediante el sistema de *passwords*, ya obsoleto. Una vez introducidas las coordenadas secretas, éstas permanecerán guardadas en la opción de clave.

Darklight está en la órbita de juegos del tipo *Independence Day*, *Lunatik* o *Tiger Shark*, pero sin unos decorados tan agobiantes y con más complementos de simulador de vuelo. Te podemos asegurar que, si bien al principio nos costó un poco hacernos con el juego por su relativa dificultad, al cabo de unas cuantas misiones fallidas pudimos darnos cuenta de que este título es una promesa de su género (mejor aún, de sus géneros). Aunque hayamos jugado con una versión no definitiva del programa, parece que Rage Software ha hecho un buen trabajo. No es casualidad que Electronic Arts se encargue de su distribución y recuerda que un título avalado por EA es una apuesta de éxito casi segura para cualquier usuario de PlayStation. Espera al *PlayTest* para descubrir si la nave ha llegado a buen puerto.







[1] La destrucción también forma parte del entrenamiento. [2] Chocar frontalmente con un platillo de este tamaño puede tener consecuencias fatales. [3] Las puertas de embarque. ¡Hogar, dulce hogar!

PrePlay | Overblood



Electronic Arts presenta una prometedora aventura gráfica de tenebrosa atmósfera. ¿Se convertirá en el más férreo competidor de *Resident Evil 2* y *Tomb Raider 2*?





[1, 2 y 3] El héroe de *Overblood* deambula por lóbregos escenarios a la búsqueda de un antídoto.

¿Dónde estoy? No puedo recordar nada, ni siquiera sé cómo me llamo. Tengo frío...» Así empieza *Overblood*, la nueva creación de la compañía japonesa Riverhillsoft, que bajo el sello de Electronic Arts parece predestinada a la gloria. Imagínate la situación: te despiertas en una base subterránea secreta y todo lo que sabes es que acabas de contraer una enfermedad mortal. Sólo tienes unas horas para encontrar el antídoto...

Se trata de un juego de aventuras con gráficos en 3-D que tiene mucho en común con *Resident Evil*. Como en el programa de Capcom, la historia es espeluznante, pero las similitudes entre ambos títulos no se agotan en su capacidad para ponerte los pelos de punta. Uno y otro se alejan de los juegos estilo cómic en 2-D, de los que *Broken Sword* es el paradigma, y también de títulos con personajes en 3-D que se desplazan por paisajes no tridimensionales, como *Alone in the Dark*.

También se parecen en su empleo de elementos arcade y rompecabezas, una portentosa combinación que consigue estimular a la vez tu ingenio y tu secreción de adrenalina.

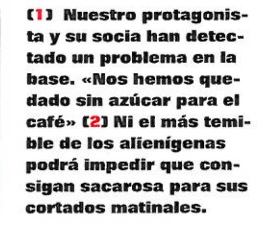
Si comparamos *Overblood* con la aventura de las aventuras, *Tomb Raider*, se evidencia que los movimientos de los personajes del primero están muy lejos de alcanzar la agilidad y belleza de los de Lara Croft. A cambio, la ambientación presta mucha más atención a los detalles. Los desarrolladores han sabido iluminar los fondos para lograr una atmósfera claustrofóbica de verdad. El juego te permite jugar en tres perspectivas diferentes. La cámara objetiva —sin un patrón determinado—sigue los movimientos de tu personaje a la manera de *Resident Evil*, y se caracteriza por su suavidad en el cambio de planos. Con ella podrás seguir la acción sin perder detalle. También cuentas con el escorzo, o perspectiva de espaldas en semipicado, donde la cámara se aproxima más al jugador. La tercera es la de cámara subjetiva, que alcanza su plenitud en *Doom*, y que es muy práctica para resolver ciertos puzzles.

Para ayudarte a cumplir tu misión, *Overblood* te brinda la posibilidad de ir alternando entre tres personajes distintos, cada uno con sus propias cualidades, que te serán útiles a la hora de encontrar la cura. Eliminar alienígenas, descubrir pasadizos, abrir puertas y buscar montones de ítems son sólo algunas de las cosas que debes hacer.

Sus excelentes gráficos —quizá no tan perfectos como los de *Resident Evil*—, sus envolventes ambientación y sonido, y su adictividad de alto riesgo conseguirán que *Overblood* magnetice a legiones de usuarios de la consola gris.

Este programa se adelanta a las continuaciones de *Resident Evil* y *Tomb Raider*. Está por ver si es tan sólo un aperitivo mientras éstas llegan o si se les suma para constituir la tríada sagrada del género de aventuras.





[1] Nuestro protagonista y su socia han detectado un problema en la base. «Nos hemos quedado sin azúcar para el café» [2] Ni el más temible de los alienígenas podrá impedir que consigan sacarosa para sus cortados matinales.





EDITOR	Electronic Arts	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno
FABRICANTE	Riverhillsoft	ORIGEN	Japón	GÉNERO	Aventura 3-D


Nº 2
475 ptas.
¡LA REVISTA INDEPENDIENTE DE PLAYSTATION QUE ESPERABAS!
PlayStation Power
SÓLO EXAMINAMOS LAS VERSIONES ACABADAS
¡Gol!
International Superstar Soccer Pro
¡DEBERÍAS TENER ESTE JUEGO!
¡GANA! Los juegos súper ventas para PlayStation
ediciones zinco Multimedia
Yaroze
Magia Negra
Todo lo que necesitas saber, desde los pros y los contras hasta el paso a paso de la creación de cada juego
¡A EXAMEN!
Soul Blade
Total NBA '97
Hexen
Need For Speed 2
Actua Soccer Club Edition
Swagman
Spider
King 's Field
Lost Vikings 2
La autoridad en los juegos de PlayStation

VRF1 Arcade Steering Wheel

o de cómo tomar las curvas con los ojos cerrados

Circuito de Jerez. Parrilla de salida. Faltan 30 segundos para iniciar la carrera. Son las tres de la tarde. Tienes los nervios a flor de piel. Encabezas la carrera junto al alemán Schumacher. Te siguen Hakkinen, Herbert, Hill y todos los grandes.

Rugen los motores. Las pulsaciones se disparan. ¡Atención, semáforo verde! ¡GO! Pisas el acelerador hasta el fondo, cambias las marchas, adelantas a Schumacher. Todo parece ir sobre ruedas (nunca mejor dicho). Vas en cabeza, realizas tu primer viraje y ¡oh, no!... Con tu pad digital resulta imposible conseguir el ángulo deseado, tu coche se sale de la pista y da un par de vueltas de campana. Después de tantas horas de entrenamiento, lo pierdes todo en unos segundos: el premio y la gloria. Por culpa de un maldito pad. Con la serenidad que da la resignación intentas buscar la solución para próximas competiciones. Y ésta llega de la mano de Ubi Soft: el VRF1 Arcade Steering Wheel. Se trata de un magnífico volante para Playstation con control analógico, pensado, sobre todo, para simuladores deportivos y aéreos, y toda clase de software de entretenimiento que tenga en el manual o envoltorio el logotipo *«Analog Joystick Compatible»*.

Gracias a sus cuatro ventosas, la ubicación de este periférico de diseño vanguardista no presenta ningún problema: se puede colocar sobre cualquier superficie plana (se recomienda lisa, a ser posible de cristal). En la parte trasera tiene una palanca para el ajuste del grado de inclinación del volante según tus necesidades:

45º (el mejor ángulo para juegos de conducción tipo *F1* o *Ridge Racer Revolution*).

60º (ángulo para simuladores en general, como *Air Combat*).

90º (ángulo bastante incómodo, sólo aconsejable para jugar con *Doom*).

Uno de los inconvenientes de este periférico es la ausencia de pedales (que, por el contrario, sí poseen algunos productos de la competencia como Mad Katz o Per4mer) y de cambio de marchas. En compensación, se han previsto dos botones analógicos de aceleración y freno situados en la parte superior del volante, mientras que la función de cambio de marchas se ejecuta mediante los dos botones de la parte superior izquierda indicados con dos flechas (arriba/abajo respectivamente).

El volante se ha testado con *Ridge Racer Revolution, Formula 1, Porsche Challenge, Doom, Soviet Strike* y, en general, se han conseguido unos resultados fabulosos.

Con este periférico, y en modo de simulación, la conducción de los *Boxster* de *Porsche Challenge* es más placentera. Sin embargo, en modo arcade, a altas velocidades, los vehículos son más difíciles de pilotar. En cuanto a *Doom*, lo preferible es usar un pad digital, porque con el volante el control es más difícil. Por otro lado, donde el volante no aprueba el examen es con *Soviet Strike*, debido a que en este juego deben hacerse giros de 360º que el periférico es incapaz de ejecutar.

No obstante, si el Arcade Steer Wheel se utiliza al jugar con *Wipeout 2097* y *Destruction Derby 2*—dos maravillas de Psynogsis, que aunque muy diferentes de concepto, contienen todos los ingredientes que componen un buen simulador de carreras—, la emoción se multiplica por diez.

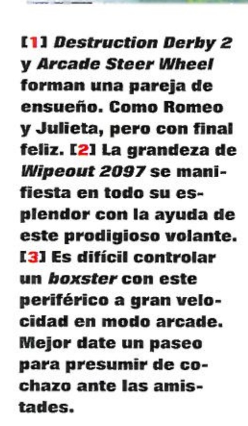
La única complicación a la hora de sacarle el máximo partido a esta alianza entre ases, es que es necesario redefinir la función de algunos botones. En este sentido, es aconsejable cambiar el botón de disparo en *Wipeout 2097* y el de marcha atrás en *DD 2*.

Al iniciar la partida cuesta un poco habituarse a los controles del mando, pero una vez dominados, las trepidantes curvas, los golpes de volante para cerrar el paso a otros vehículos, la recuperación del control tras superar un cambio de rasante y, sobre todo, los trombos que se pueden realizar con los coches de *Destruction*, se convierten en una espléndida prueba a tu salud cardíaca.

Sospechamos que este periférico no se ganará el beneplácito de aquellos jugadores más prudentes y acomodaticios que prefieren el control del conocido y seguro pad. Sin embargo, a los jugadores amantes del riesgo y con espíritu de ganadores, este volante, en combinación con algún emocionante título de carreras, les asegurará sesiones interminables de PlayStation.







[1] *Destruction Derby 2* y *Arcade Steer Wheel* forman una pareja de ensueño. Como Romeo y Julieta, pero con final feliz. [2] La grandeza de *Wipeout 2097* se manifiesta en todo su esplendor con la ayuda de este prodigioso volante. [3] Es difícil controlar un *boxster* con este periférico a gran velocidad en modo arcade. Mejor date un paseo para presumir de cochazo ante las amistades.



PUNTUACIÓN

10 Reservado para los juegos perfectos.

9 Espléndido y totalmente recomendable.

8 Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.

7 Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.

6 Tiene algún fallo, pero es un buen juego.

5 Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.

4 Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o se hace aburrido en poco tiempo.

3 Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.

2 Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.

1 Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

0 Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS





[1] Cuando son tanques, los OKE son muy resistentes, aunque torpes de movimientos. [2] Réquiem por un OKE. [3] El mapa táctico donde das órdenes a tus unidades. [4] El menú principal te permite decidir qué hacer a continuación. [5, 6, 7] Cada tipo de OKE y de sistema de armas tiene sus pros y sus contras. [8] Dispones de un presupuesto fijo para finalizar cada mapa, con posibles bonificaciones, según la opinión que tenga tu jefe de tu actuación.

Carnage Heart

Si crees que ya has visto todo lo que pueden ofrecer los juegos de robots gigantes, es que no conoces *Carnage Heart*...



Reconozcámoslo, los juegos de robots gigantes no son nada nuevo para la consola gris ni para los juegos de ordenador en general. Al fin y al cabo, los dibujos animados japoneses y el *manga* están llenos de robots gigantes, así que no es de extrañar que se hayan abierto paso rápidamente en los videojuegos. Estados Unidos no tardó en incorporarse a la fiebre de los robots, y los «mech» ya han copado una parte importante de la producción de software de entretenimiento en ese país. La culminación de este protagonismo de las máquinas se alcanzó en el soberbio *MechWarrior 2*, de Activision.

Por lo tanto, a bote pronto, *Carnage Heart* no parece nada novedoso y rompedor. Los gráficos son sin duda espectaculares, al igual que los diseños de algunos robots, pero se trata de algo a lo que los usuarios de la PlayStation ya estamos acostumbrados. Sin embargo, en este caso las apariencias engañan. El nuevo título de Artdink Corporation está lejos de ser otro juego de acción en 3-D donde eliges unas cuantas armas para un robot que se dirige hacia su objetivo haciendo temblar la tierra bajo sus enormes pies. En *Carnage*, los robots sólo son eso: robots. Cuando se enfrentan con el enemigo, el resultado de la pelea no depende de tu rapidez fulgurante ni de tu habilidad con el joypad, ya que son los programas internos de los robots los que les dictan lo que tienen que hacer en cada ocasión. Y esos programas los creas tú, así que *Carnage Heart* es un juego de estrategia. Un juego único y de gran calidad.

La acción se desarrolla en el año 2073. Los recursos de la Tierra se han agotado, y la humanidad recurre al espacio para proveerse de todo lo necesario para subsistir. En la Lu-

Si te interesa un juego que sea un poquito más cerebral que la mayoría del software para PlayStation, o si eres un fanático de la estrategia, no busques más...



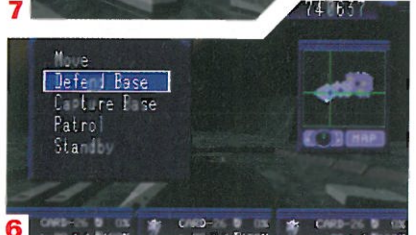


■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Artdink Corporation
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Estrategia

[1] Los gráficos de la sección de combate son realmente impresionantes. [2] Cada chip de programación tiene sus propias características. [3] Revisando un diseño. [4, 5] El terreno es muy importante para el combate. [6, 7] Más menús. [8] Otro OKE que cae derribado.


1


8

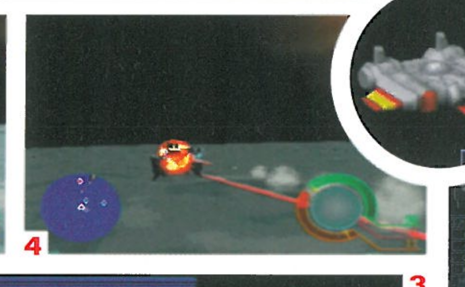


7

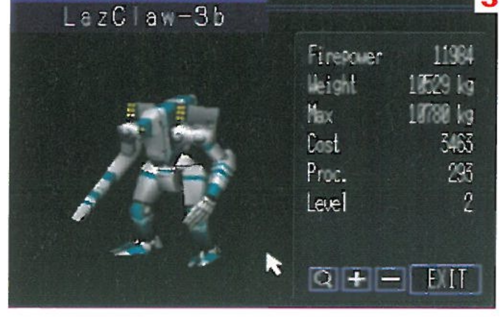


6

5


4


2



3





na y en Marte ya no quedan minerales útiles, pero se han descubierto valiosos yacimientos en tres de las lunas de Júpiter: Calisto, Europa y Ganímedes. Por desgracia, la carrera desenfrenada por el control de estos filones ha desembocado en un guerra abierta entre la Federación Mundial y el Grupo Drakken, que es una enorme corporación constituida por cientos de las empresas más poderosas del planeta. Tú diriges la estrategia militar de la Federación Mundial y debes acabar con las fuerzas del Grupo Drakken en las tres lunas de Júpiter si quieres ganar la guerra.

Al principio del juego, eliges en qué luna quieres luchar, lo cual determina la dificultad del juego: Europa es la más fácil y Calisto la más fatigosa. Cada luna está dividida en una serie de mapas que representan áreas críticas de conflicto. **En cada mapa debes utilizar tus robots —llamados *Over Kill Engines* o OKE— para ocupar todas las bases a tu alcance.** Si consigues vencer al enemigo en todas las bases, conquistas la luna y ganas la partida. También hay un mapa de práctica para los jugadores inexpertos.

Una vez has elegido en qué luna quieres combatir, el juego transcurre a través de un mecanismo de turnos y se controla a través de un sistema de menús. En la pantalla principal puedes escoger entre cinco opciones: Tácticas, Diseño, Negociación, Sistema y Fin.

El menú de Tácticas te permite controlar tus unidades de OKE y formular tu estrategia. Tú decides qué quieres construir en cada una de las fábricas de las bases, cómo modernizar las cadenas de producción de las bases o cómo crear nuevos modelos de OKE en unidades de hasta tres robots, a los que debes asignar combustible y munición y desplegarlos en el mapa (con órdenes tan simples como pueden ser «muévete hasta...» o «captura la base enemiga...»).

El menú de Negociación te da acceso a ocho de los mejores fabricantes de OKE del mundo. Puedes elegir entre comprar planos para creación de nueva tecnología OKE, pagar para que se optimice la existente o invertir en la investigación y desarrollo de nuevos equipos.

El menú de Sistema te permite guardar y cargar los juegos, además de ajustar el sonido, mientras que el menú de Fin —quién lo iba a decir— sirve para finalizar tu turno. **Tanto tus unidades como las del enemigo se desplazan sobre el mapa según sus órdenes, y cuando dos unidades de bandos distintos se encuentran, el combate es inevitable. Cada confrontación se aprecia en 3-D, con efectos espectaculares y un sonido muy satisfactorio.**

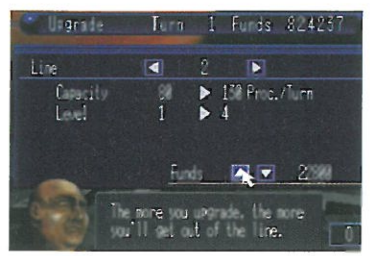


Pero el verdadero epicentro de *Carnage Heart* es el menú de Diseño, ya que es ahí donde se conciben y programan los OKE (véase pág. 40).

La idea de crear programas y enfrentarlos no es nada nuevo, pero nunca antes se había hecho como es debido en un juego comercial, y desde luego no hay nada parecido en PlayStation.

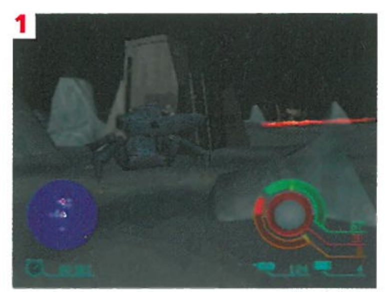
Aunque sentarse a mirar cómo tus robots luchan con los robots enemigos no suena demasiado divertido, te aseguramos que se trata de una experiencia muy absorbente. La interfaz de programación es muy sencilla, y se aprende a utilizar bastante rápido. Estas cualidades, combinadas con la impresionante gama de hardware disponible —hay cuatro tipos de OKE, cada uno con sus puntos fuertes y sus de-

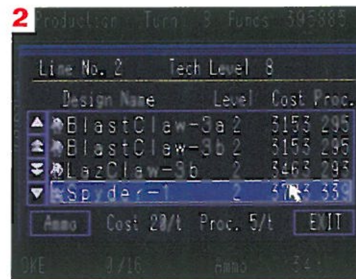


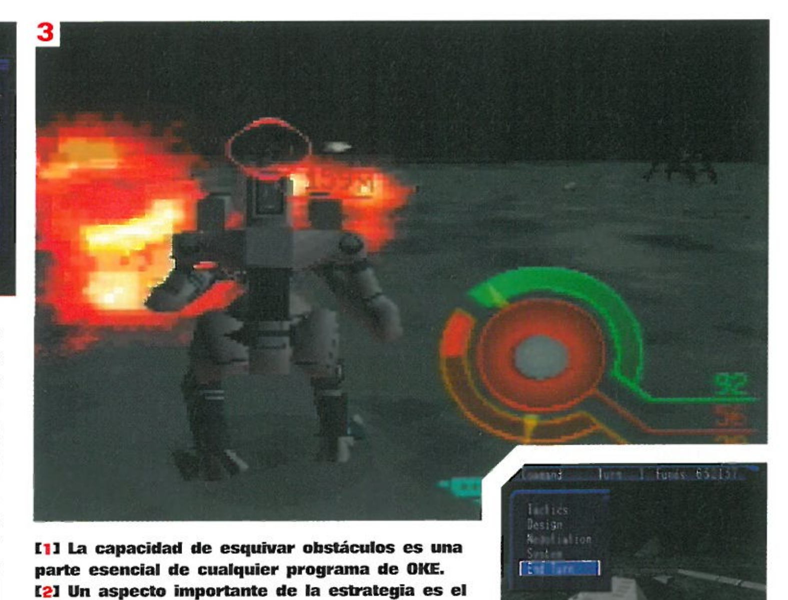




Carnage Heart







bilidades, y docenas de motores, sistemas de armas, munición, blindaje y sistemas secundarios— logran que *Carnage Heart* tenga una profundidad y una riqueza de posibilidades que ponen los pelos de punta. De hecho, a excepción de un par de controles incómodos y algunos detalles que faltan en las instrucciones (por ejemplo, que puedes reparar los OKE heridos llevándolos a una base amiga), el único punto débil de este juego es al tiempo su punto fuerte: la programación.

La naturaleza del juego no atraerá a todos por igual, ya que hace falta tiempo y esfuerzo para dominarlo. Esta característica es la que explica que no reciba una puntuación más alta. Sin embargo, si la idea te atrae, entonces verás cómo *Carnage Heart* te atrapa en sus redes sin compasión.

[1] La capacidad de esquivar obstáculos es una parte esencial de cualquier programa de OKE. [2] Un aspecto importante de la estrategia es el acierto en la elección del OKE. [3] También es fundamental esquivar el fuego enemigo.

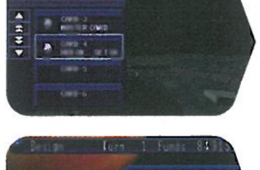
Alternativas...

MechWarrior 2	9/10
Krazy Ivan	7/10

El epicentro de Carnage Heart

Las claves para jugar y ganar en *Carnage Heart* son el diseño y la programación de tus OKE...

1. Elige una tarjeta





Lo primero que debes hacer es elegir una «tarjeta». Cada una puede almacenar el diseño de un OKE. De las 28 tarjetas disponibles, tres están llenas con diseños estándares preestablecidos, así que te quedan 25 tarjetas libres para crear 25 OKE diferentes. Desde la pantalla de selección de tarjetas puedes elegir tarjetas para diseños nuevos, copiar diseños de unas tarjetas a otras, borrar diseños que no te interesan y tomar tarjetas como plantillas. Si decides que una tarjeta sea una plantilla, significa que estás satisfecho con el diseño que contiene. Una vez has decidido que una tarjeta es una plantilla, el diseño queda fijado. Esto significa que si intentaras hacer modificaciones en el modelo, eso acabaría con todos los OKE que respondan a ese diseño.

2. Selecciona el hardware



El siguiente paso es seleccionar el hardware de tu OKE, eligiendo entre los planos que has comprado a los ocho fabricantes de OKE. Primero hay que seleccionar el cuerpo del OKE. A continuación eliges el motor —que determina el peso máximo de tu robot— y finalmente las armas principales y secundarias, los tipos de munición, la clase de procesador, el tamaño del depósito de combustible y el armazón. Incluso puedes escoger entre cinco tipos de pintura.

3. Crea el programa



Una vez has seleccionado el hardware, llegas al verdadero epicentro del diseño de tus OKE y del juego en sí. Al elegir el procesador e introducir chips en sus ranuras, formas un diagrama de flujo que crea el programa de tu OKE. Dado que el programa supone el punto más decisivo en la actuación del OKE, también es el aspecto más importante del diseño. Éste puede ser muy simple (por ejemplo, «dispara a cualquier enemigo») o muy complejo (con instrucciones de evasión, detección y muchas otras).

4. Prueba tu OKE

El último paso es probar tu diseño en combate, enfrentándolo a otros tres OKE para ver qué tal lo hace, ya sea solo o en grupo. Si estás satisfecho, eliges la tarjeta como modelo e inicias su producción en tus bases. Sino vuelves a las secciones de hardware y al software para hacer mejoras. El secreto está en seguir el método de ensayo y error. Como en la ciencia.



VEREDICTO



GRÁFICOS	Veloces, suaves, atmosféricos **8**	ACCIÓN	Difícil, pero gratificante **8**
SONIDO	Buenos efectos música moderada **7**	PRESENTACIÓN	Interfaz simple **8**
ADICTIVIDAD	Abismal **10**	ORIGINALIDAD	Una vieja idea revisada **9**

Absorbente como un agujero negro y de presentación soberbia. No será del gusto de todos, pero sin duda es uno de los mejores juegos de estrategia que hay en el mercado.



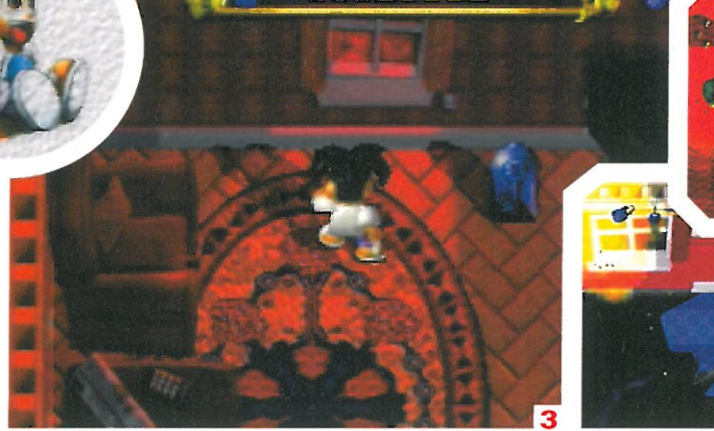
■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Core Design
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Aventura arcade





[1] Ya sabía yo que tantas guindillas no iban a sentarme bien. [2] Atención a los espejos: te conducirán a otro plano de realidad. [3] Rompe el cristal con la antorcha mágica y la llave será tuya. [4] Si saltas sobre el gato, conseguirás más reforzadores para seguir jugando. ¡Eh, que no se os ocurra hacer algo así en casa!





Swagman

Core nos presenta una **moneria de aventuras con rompecabezas** que **pincha** en su intento de **imitar a *Zelda*,** el clásico de SuperNintendo.

Digámoslo sin rodeos: *Swagman* es un juego cargante. ¡Qué lástima tener que empezar nuestro análisis con una afirmación tan severa!, pero de vez en cuando hay que ir con la verdad por delante.

El jugador representa el papel del pequeño Zack. Nuestro protagonista está leyendo un poema a su hermana sobre un personaje terrorífico llamado Swagman cuando, de pronto, entra por la ventana una «Dreamfly» —una criatura angelical— y se pone a esparcir Rocío de los Sueños por toda la estancia. Cuando se marcha, dispuesta a obsequiar al resto de la ciudad con su mágica llovizna, Zack y Hannah se asoman a la ventana para despedirla y ven con sus propios ojos cómo el malvado Swagman la captura y encierra en una pequeña jaula junto con otras 11 «Dreamflies». Por si esto no fuera suficiente, Swagman descubre a los niños y secuestra también a Hannah.

Tu misión, si no tienes nada mejor que hacer, es rescatar a Hannah y liberar a las «Dreamflies». Cuentas para ello con la ayuda de un genio mágico oculto en un cofre que te aconsejará qué hacer siempre que quieras. Sin embargo, durante el juego también deberás pulverizar a los enemigos de turno, desde pequeños e insignificantes insectos hasta enormes monstruos. Para que la contienda esté más igualada, los fabricantes han dotado a los niños de una antorcha mágica que cuando se agita provoca que todos los malos, excepto los fantasmas, huyan despavoridos. A pesar de nuestra experiencia en videojuegos, nos cuesta recordar enemigos tan decepcionantes como los espectros de *Swagman*, tanto es así que en más de una ocasión hemos sentido el impulso de arrojar el joypad por la ventana. **El problema es que no hay manera de exterminar los dichosos insectos. Desaparecen durante unos segundos, los mismos que necesitas para recuperarte de los impactos recibidos de los espectros.**





Lo mejor del juego son los rompecabezas, cuya resolución requiere un tiempo considerable. Por otro lado, si quieres completar el juego con éxito, te conviene sacar el máximo provecho de la cooperación entre Zack y Hannah; por ejemplo, en algunos de los últimos niveles, necesitas que Zack se suba a los hombros de su hermana para poder alcanzar determinadas puertas.

Por lo que respecta a la idea que está detrás de *Swagman* no hay nada que objetar; de hecho presenta claras similitudes con otros juegos de 16 bits como *Zelda* y *Zombies*. Lo que pasa es que el producto final es mediocre. Los *sprites* producidos por *3D Studio* son aceptables y la animación correcta, pero ni una cosa ni la otra son nada del otro mundo. No obstante, la música es estupenda y sería perfecta para una película de Tim Burton. Por desgracia, el juego en su conjunto no es tan bueno como para que lo recomendemos encarecidamente. *Swagman* hace todo lo posible por agradar, pero es demasiado ingenuo e irregular para nuestro gusto.

Alternativas...



Little Big Adventure	6/10
Casper	6/10



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Brillantes y llenos de vivacidad 7	■ ACCIÓN	Decepcionante 5
■ SONIDO	De cine 9	■ PRESENTACIÓN	Buena 7
■ ADICTIVIDAD	Bastante 6	■ ORIGINALIDAD	Muy poca, claro 5

***Swagman* es muy irregular y su enloquecedor sistema de control te impide disfrutarlo. ¡Y mira que estábamos predispuestos a que nos gustara!**

6 sobre 10





EDITOR	Virgin	FABRICANTE	East Point Software
DISPONIBLE	Finales de julio	ORIGEN	Japón
PRECIO	N/D	GÉNERO	Rompecabezas/plataformas

Bubble Bobble 2

Adiós a las burbujas y a los brincos sin rumbo mientras esquivas espectros y monstruos. *Bubble Bobble* se ha apuntado un tanto y ha subido su cotización como juego de desafío total.



[1] Adiós a la limitada gama de colores del original. *Bubble Bobble* es uno de los juegos más llenos de color que se hayan visto. [2] Uno de los caminos te lleva por una fábrica de juguetes. Este nivel tiene muchos policías de chiste y payasos que hacen el numerito mientras intentan atraparte.





Desde que el juego original se introdujera en los salones de máquinas recreativas, la serie *Bubble Bobble* ha sabido hacerse un hueco en el corazón de muchos jugadores. Este título es una combinación explosiva de jugabilidad, gráficos de primera y sonidos de lo más cómicos. El éxito alcanzado por la serie *Bubble Bobble* se debe ante todo a sus fabulosas versiones domésticas, así que sólo era cuestión de tiempo que el último producto de la serie, *Bubble Symphony*, llegara a la PlayStation.

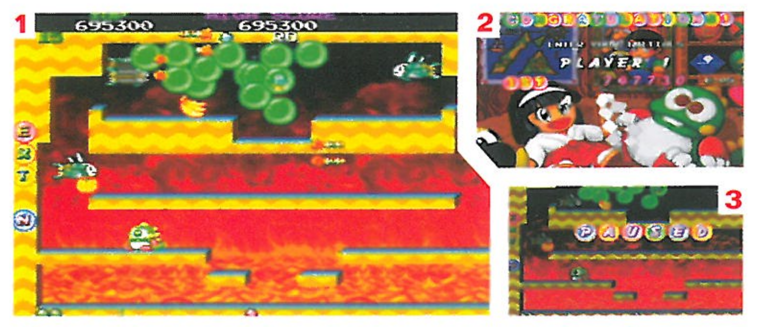
Para aquellos que no conozcan el juego, diremos que el protagonista es un dragón que debe derrotar a varios enemigos para liberar a sus hermanos de las garras del perverso Baron Von Blubb. Pero, a diferencia de la versión original, en la que te movías por un recorrido preestablecido, *BB2* te permite elegir entre varias rutas a medida que avanzas en el juego.

Pero lo que constituye todo un acierto es que *BB2* está concebido para dos jugadores. Si os apetece, podéis escoger la opción de partida en equipo o bien prescindir de la camaradería y dedicaros a competir el uno contra el otro. Esta opción de cascar al compañero es mucho más divertida. Imagínate si con *Bubble Bobble* pudieras entablar un combate a muerte... ¡Qué maravilla!



Cuando no estás intentando eliminar a tu rival, tienes que dedicarte a neutralizar a los malos del juego, que van desde una especie de tiburoncitos hasta enormes y repulsivos payasos. Cada 10 niveles, debes enfrentarte a uno de los 10 jefes, empezando por el relativamente inofensivo Hyper Drunk («Súper borracho»), que te bombardea con botellas vacías, antes de que puedas vértelas con los especímenes más peligrosos.

Como quedó demostrado en la primera versión, cuando un título presenta una jugabilidad tan estupenda, no es necesario dotarlo de unos gráficos fantásticos. Por desgracia, el sonido deja mucho que desear (aunque eso no llegue a afectar la diversión). Los críticos pueden objetar que *BB2* no es lo bastante variado, pero con 120 pantallas, más otras 10 con jefes, creemos que el desafío es más que suficiente para que incluso los más reticentes pasen un buen rato enganchados a los mandos de la PlayStation. Un juego para enamorarse.



[1] Cuidado con esas cosas feas en forma de pez. Están armadas. [2] La escena final. [3] Reúne las letras «EXTEND» y consigue un premio especial.

VEREDICTO

PlayStation Magazine 7

GRÁFICOS	Justo lo que necesitas 8	ACCIÓN	Es *Bubble Bobble* 9
SONIDO	Algo decepcionante 6	PRESENTACIÓN	Adecuada 7
ADICTIVIDAD	De telenovela 9	ORIGINALIDAD	Una buena continuación 7

Si te gustó el original, éste te encantará. La excelente combinación de gráficos y jugabilidad hace de *Bubble Bobble 2* un juego digno de compra.

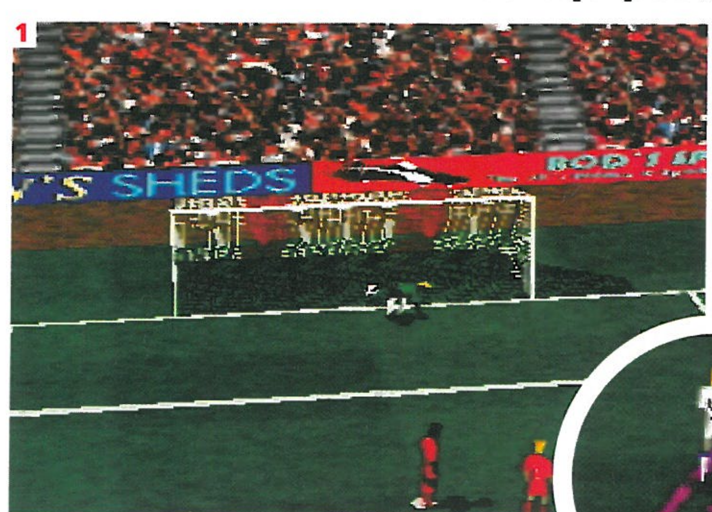


■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Eidos/Silicon Dreams
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de fútbol

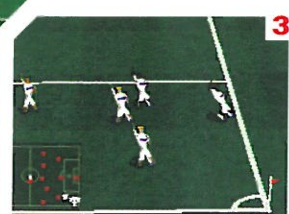
Soccer '97

¿Te acuerdas de *Olympic Soccer*? Bueno, pues ha vuelto con nuevo nombre, nuevos equipos yyyy... bueno, el caso es que ha vuelto.

1



3



[1] Los gráficos siguen siendo bastante malos cuando se los compara con los de sus rivales. [2] Gracias a la escasez de polígonos es maravillosamente rápido. [3] Y fíjate cómo se celebran los goles.

US Gold pagó una suma astronómica para poder usar el término Olympic en su simulador de fútbol, *Olympic Soccer*. Por desgracia, los consumidores de videojuegos, no muy convencidos de la consideración del balompié como un deporte olímpico más, no lo compraron. En un intento de rescatarlo del olvido, Eidos (que ha adquirido US Gold) nos ofrece ahora *Soccer '97*, con equipos ingleses en vez de olímpicos (aunque en esencia es el mismo juego). Dado que esta continuación no ofrece nada sustancialmente nuevo, nos alivia pensar que habrá muy poca gente que, teniendo la primera parte, decida comprar la segunda, ya que fueron muy pocos los que se hicieron con una copia de *Olympic Soccer* en su momento.

Está claro que fue el trasfondo olímpico lo que no funcionó en el título original, porque *Soccer '97* no está mal del todo. Sí, es cierto que *Olympic* tenía un aspecto bastante tosco, incluso para los estándares de su tiempo, y ahora su sucesor, si lo comparamos con sus contemporáneos, se ve aún más primitivo. Sin embargo, *Soccer '97* tiene bastantes cosas interesantes. Contiene opciones de selección y ejecución sencillas, y una jugabilidad frenética, mucho más rápida que la de los serenos simuladores de nueva generación. Además, da la impresión de haber recuperado los valores del buen fútbol de siempre, con pases cortos y rápidos, balones largos para que los delanteros puedan crear peligro, balones atrapados en el área de penalti que siembran el pánico entre el público, etc. Podrás disfrutar de disparos efectuados desde todos los ángulos que hacen silbar la pelota como una bala y ponerte en tensión con las tandas de penaltis que deciden un partido bajo un viento huracanado y el terreno de juego convertido en una pista de patinaje sobre hielo.

Si tuviéramos que encontrar la perfecta analogía futbolística que sirviera de síntesis a nuestras observaciones sobre *Soccer '97*, no sería desacertado afirmar que, compararlo con *ISS Pro* es como comparar a López, del Atlético de Madrid con Guerrero del Athletic de Bilbao. Frente a la violencia aparatosa del primero, emerge el juego más elegante, depurado técnicamente y bonito de ver del segundo.

En cualquier caso, ambos videojuegos se complementan bien en cualquier biblioteca PlayStation que se precie.

Alternativas...

ISS Pro	9/10
Actua Soccer	9/10
Adidas Power Soccer	8/10
Olympic Soccer	7/10



2



1

[1] El *rock 'n roll* ha llegado para quedarse. Los jugadores exhiben magníficos cortes de pelo. Por desgracia, los árbitros son bastante irregulares, una característica muy realista. [2] A veces puede resultar muy difícil batir a los porteros.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS	Bastante chapuceros 6	■ ACCIÓN	De principio a fin 8
■ SONIDO	Comentarista pelmazo 6	■ PRESENTACIÓN	Calidad inferior 6
■ ADICTIVIDAD	Muy intensa 8	■ ORIGINALIDAD	Refrito de original 0

El ritmo del juego en *Soccer '97* hace de él un simulador de fútbol digno de ver, a pesar de que hay otros títulos en su género muy superiores. El más rápido en la PlayStation.

6 sobre 10



Epidemic

En una enorme ciudad subterránea futurista, una alianza rebelde lucha contra una malvada corporación ... ¡Tu intervención es decisiva!



[1] Es toda tuya... [2] Un gran jefe robot. Cuidado con sus misiles rastreadores de calor. [3] Munición esparcida con descuido. [4] Dispara. Aniquila. [5] Una llave. [6] Localizado por una cámara de seguridad. [7] Bonitos efectos de transparencias.

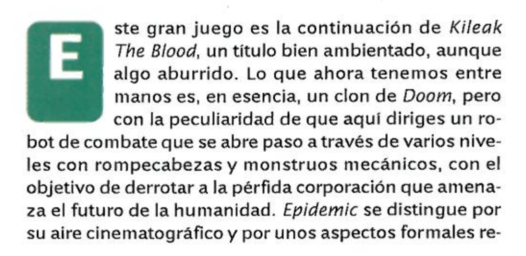












Este gran juego es la continuación de *Kileak The Blood*, un título bien ambientado, aunque algo aburrido. Lo que ahora tenemos entre manos es, en esencia, un clon de *Doom*, pero con la peculiaridad de que aquí diriges un robot de combate que se abre paso a través de varios niveles con rompecabezas y monstruos mecánicos, con el objetivo de derrotar a la pérfida corporación que amenaza el futuro de la humanidad. *Epidemic* se distingue por su aire cinematográfico y por unos aspectos formales reconocibles para cualquiera que haya jugado con *Resident Evil*. **En todos los niveles aparecen con regularidad unas viñetas animadas que van explicando una historia de lo más intrigante.** El guión presenta innumerables sorpresas y al final del juego te das cuenta de que las cosas no son lo que parecían al principio. De forma inteligente, *Epidemic* va introduciendo nuevos elementos en la trama que inyectan emoción al desarrollo de los acontecimientos, cambian tu punto de vista sobre algunas cosas y te procuran acceso a nue-



A medida que te vas adentrando en el juego, aumentas de forma lenta pero segura tu agudeza táctica y descubres que el juego está diseñado precisamente para estimular esa faceta

La historia



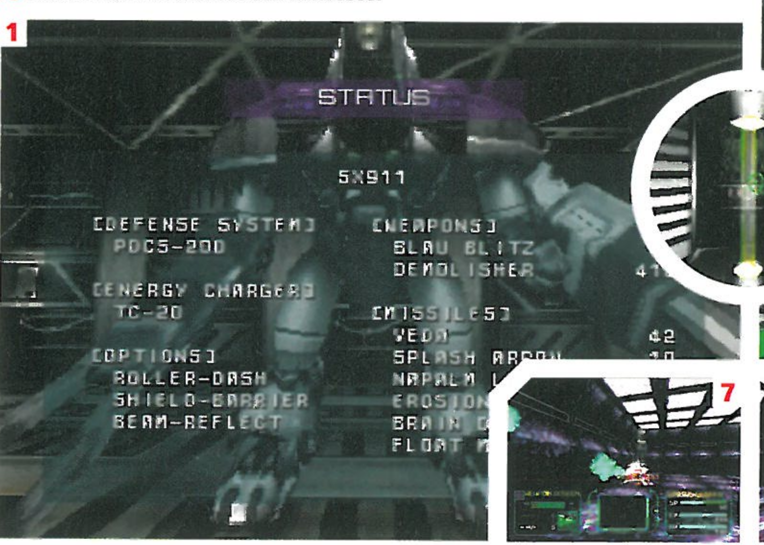
Año 2065 d. de C. La especie humana se ha refugiado bajo tierra huyendo de los efectos devastadores del terrible virus Gigari. En la descomunal Neurol City, la humanidad se prepara para hacer frente a un futuro incierto y horrible. La Corporación Biflos gobierna la ciudad a través de su enorme ordenador central, Cyrus. La corporación lleva a cabo un programa sistemático de manipulación genética, oprimiendo a los ciudadanos en su búsqueda del ADN humano perfecto (ADN que Bi-

Un Jugador | Tarjeta de memoria Compatible

■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Genki
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	*Doom* con «Mechs» *manga*

[1] El hermoso SX911 es lo último en diseño de robots personales. [2] Un rompecabezas. Debes colocarte en los cuadrados adecuados para abrir la puerta. [3, 4, 5, 6, 7] Ésos son los decorados de *Epidemic* a medida que el robot va avanzando. [8] Los vídeos informativos son fabulosos.

1



2



3



7



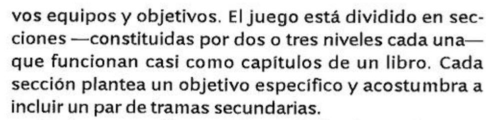
6



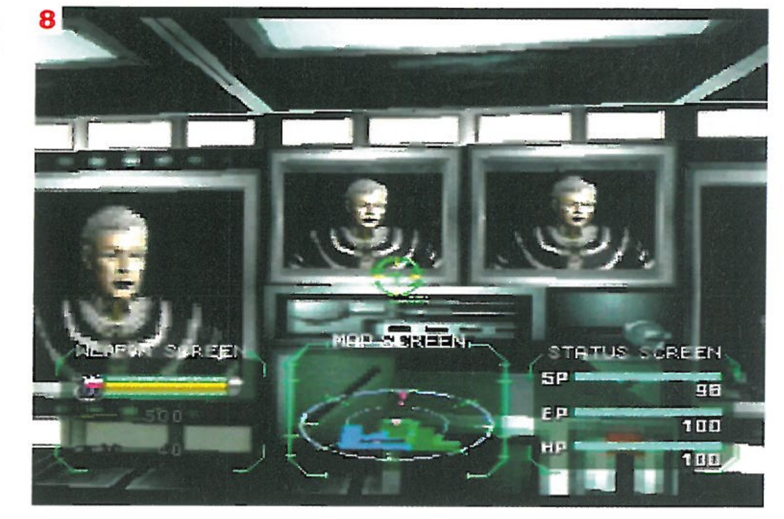
5

4





8



vos equipos y objetivos. El juego está dividido en secciones —constituidas por dos o tres niveles cada una— que funcionan casi como capítulos de un libro. Cada sección plantea un objetivo específico y acostumbra a incluir un par de tramas secundarias.

En lo que acción se refiere *Epidemic* va al grano. Cada nivel posee su buena ración de robots enemigos que derrotar y una colección de rompecabezas que resolver. Tus antagonistas tienen apariencias diversas, aunque la mayoría de las veces se muestran como robots patrulleros creados en generadores de monstruos dispersos por todo el nivel. **Esto quiere decir que, a diferencia de *Doom*, es raro que elimines a todos los enemigos de un nivel, ya que los generadores van creando más y más.**

Los robots patrulleros adoptan varios tamaños y formas. Algunos son pequeños artilugios voladores muy veloces, armados con rayos láser y pistolas. Otros son unidades de tierra lentas y pesadas, armadas con cohetes de varios tipos. Los hay también que están completamente desarmados y que al principio son un incordio, porque parece que estés despilfarrando la munición con ellos, pero pasado un rato te percatas de que puedes aprovechar las explosiones que se desatan con su destrucción para acabar con enemigos más duraderos y sofisticados.

Uno de los elementos más cautivadores de *Epidemic* es que, a medida que te vas adentrando en el juego, aumentas de forma lenta pero segura tu agudeza táctica y descubres que el juego está diseñado precisamente para estimular esa faceta. Además de los enemigos patrulleros, también hay otros que son estáticos y que están adheridos al techo. Se manifiestan de dos maneras: como una variedad de pistola robótica que no ceja de dispararte hasta que la destruyes y como cámara de vigilancia que, cuando te localiza, hace sonar la alarma para que todos los robots patrulleros del nivel se dirijan a toda prisa a tu posición.

Para cerrar el capítulo de enemigos, nos falta hablar de los jefes, que se dejan ver alguna que otra vez. Suelen ser muy duros de pelar y acostumbran a aparecer acompañados de una secuencia animada y un giro en la trama. Cada jefe es único en su clase y a menudo necesi-















flos cree asegurará la supervivencia de la raza humana]. Pero la corporación se ha olvidado del *amor*, la *confianza* y la *dignidad*, términos indispensables de toda ecuación humana, por lo que su plan está condenado al desastre. Por suerte, un grupo de rebeldes que dicen llamarse DelSol se ha sublevado contra el poder de Biflos. Tú desempeñas el papel de Masao, un joven que en otro tiempo formó parte de la alianza DelSol, pero que tras sufrir un terrible accidente en la última mi-

Lo mejor en sistemas de información

Uno de los atractivos de *Epidemic* es la manera en que un clon de *Doom* como éste ha dado protagonismo a los habituales mapas y pantallas informativas. Toda la información que precisas está disponible como parte integral del sistema informático de tu robot, que incluye las prestaciones siguientes:



MAPAS
El sistema te muestra el nivel en que te encuentras, así como los escenarios que has explorado y los que no.



OBJETOS
Muestra los objetos que has recogido. A veces, su estudio cuidadoso es obligado para descifrar códigos y cosas por el estilo.

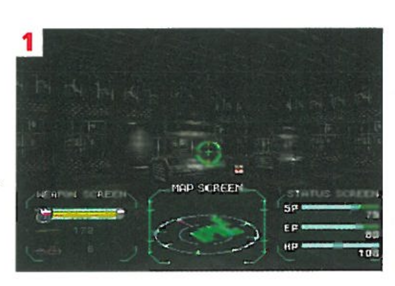
ESTATUS
Tu salud y cualidades específicas aparecen reflejados aquí, así como información sobre tu sistema mecánico y las opciones para las que ha sido configurado tu robot.

ARMAS
Puedes contabilizar las armas que has recogido hasta el momento y cambiar las que tienes activas por otras.





OPCIONES
Te permite configurar tu pantalla superior como gustes. Los menús que aparecen repentinamente pueden ser activados o desconectados.







[1] En algún sitio hay un pequeño robot de seguridad. [2] Ahí viene el condenado, ¡dispara rápido! [3] Otro enemigo que desaparece en una deliciosa explosión.



tas un par de intentos hasta que saber cómo derrotarlo. Los rompecabezas de *Epidemic* son bastante ordinarios. Al cruzar las puertas aparecen unos teclados que debes utilizar junto con toda una serie de códigos que estás obligado a memorizar. Lo cierto es que se presentan de forma muy variada y en número suficiente para mantener tu mente bien despierta. Además, cada nivel contiene algunas salas secretas cuyo acceso resulta mucho más difícil de descubrir. En estas salas encontrarás algún tipo de equipo más poderoso —un blindaje más resistente, láseres más potentes, etc.— que, sin ser imprescindible para poder avanzar en el juego, te hace la vida más fácil.

***Epidemic* es divertido de verdad. Los gráficos no son precisamente alucinantes, pero cumplen con su cometido.** No puede ser descrito como un juego súper original, pero el conjunto es superior a la suma de las partes. El argumento tiene un algo especial que combinado con la acción crea un atmósfera que te atrapa sin remedio. Es un juego lleno de esos toques inteligentes y sutiles que le aportan elegancia y perfección, y evitan lo que sería sin ellos: un título más bien soso. Por ejemplo, se prodigan los puntos de información que, cuando son activados, ofrecen un breve vídeo en las pantallas de la sala. En las habitaciones de control maestro, existen unas consolas informativas transparentes que te muestran las salas que acaban de abrirse. Y además, la historia tiene todos los clichés de aventura romántica que puedas imaginar, desde la muerte de un amigo hasta el descubrimiento de que tu padre era un héroe después de todo. Pero lo mejor del juego es la manera que tiene de plantearte retos inesperados, justo cuando ya creías conocer los entresijos de la trama.

Aunque no es *Tomb Raider*, *Epidemic* aporta un soplo de aire fresco a un género algo agotado. Es difícil precisar qué le hace ser tan eficaz —es más una combinación de elementos que una experiencia de jugabilidad revolucionaria—, pero su calidad está fuera de toda duda.



Alternativas...

Doom	9/10
Final Doom	9/10
Mech Warrior 2	9/10
Alien Trilogy	8/10
Exhumed	8/10
Tenka	6/10
Dark Forces	5/10
Kileak The Blood	4/10



sión, lo abandona todo para vivir en paz con su novia Layla. Por desgracia, ella ha contraído el temido virus Gigari y Masao decide acudir a Jim, su viejo mentor en DelSol. Así, el desesperado joven vuelve a transformarse en un robot de combate y sale a la búsqueda del remedio que sanará a su amada. Y antes de que te puedas dar cuenta, estás atrapado en una vorágine de acontecimientos que ponen tu vida en grave peligro.



VEREDICTO

GRÁFICOS	**Funcionales 7**	ACCIÓN	**Bien diseñada 8**
SONIDO	**Pisotadas de robots 7**	PRESENTACIÓN	**Vídeos estupendos 8**
ADICTIVIDAD	**Prolongada 8**	ORIGINALIDAD	***Doom*, ¿verdad? 5**

Epidemic no es nada nuevo, pero posee cierto encanto difícil de definir y muchos pequeños detalles inteligentes que te hacen olvidar su escasa originalidad.



STAR WARS™

ATERRIZA EN TU PLAYSTATION™















Dark Forces™, un juego de espías, trepidante y dinámico en el que te enfrentarás a las fuerzas imperiales.





Rebel Assault II™, The Hidden Empire™, no encontrarás un título para consolas de esta magnitud: acción con vídeo en tiempo real, alucinantes combates espaciales y nuevos vuelos y escenarios de *La Guerra de las Galaxias™*.

"¡Que la fuerza te acompañe!"

EN CASTELLANO



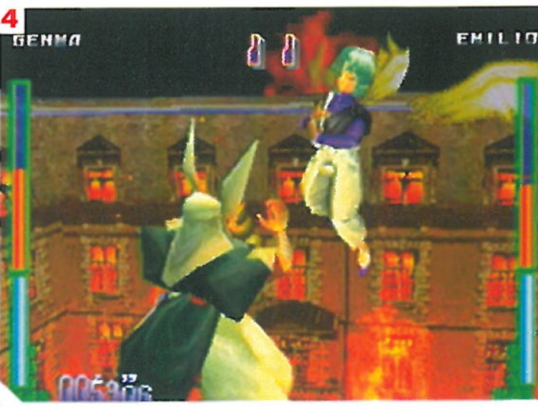


ERBE Software, S.A.
Méndez Álvaro, 57 • 28045 Madrid
Tlf.: (91) 506 42 00
Fax: (91) 528 83 63









[1] Encierra a tu enemigo en una gema translúcida y dale una buena tanda de palos. [2] Wong, en lo alto, usando la opción Dash, muy útil para esquivar proyectiles. [3] Algunos de los ataques son bastante espectaculares. [4] Despabila, que no es momento para andarse con plegarias. Golpéalo con tus alas.

Psychic Force

El nuevo **extraño e ingrávido *beat 'em up*** de Acclaim te sumerge en otra de esas **atmósferas futuristas** a la japonesa. **Vale la pena** que le eches **un vistazo.**

Si tomas un juego de carreras y haces que los coches vuelen, el resultado es *Wipeout*. Y si luego le quitas la carretera, tendrás un simulador de vuelo o algo parecido. Pero, ¿qué sucede cuando tienes un *beat 'em up* en que los personajes vuelan y se ha eliminado el suelo? El producto es un juego que escapa a toda descripción y que responde al título de *Psychic Force*.

De acuerdo con la trama, mezclados con los seres humanos normales existen los llamados guerreros Psyber, que poseen poderes increíbles basados en la percepción extrasensorial. Sin embargo, estos poderes psicoquinéticos tienen más de maldición que de bendición. Pero por el momento no hay razón para preocuparse, porque los problemas no surgirán hasta el año 2010. Es entonces cuando se desatará el drama: aquellas personas sospechosas de poseer poderes psíquicos serán controlados por el Gobierno para someterlos a experimentos. Al final, acabarán por rebelarse y escapar con ayuda de un Psyber todopoderoso conocido por el nombre de Keith. La conclusión de esta improbable historia es que este último resulta ser un mal bicho que declara la guerra a toda la humanidad, de manera que —paradojas de la vida— sobre los otros guerreros Psyber recae la misión de defender a los humanos que habían estado experimentando con ellos. **Como puedes imaginarte, esta intrincada historia de calamidad psíquica sólo consigue parecerse a un *beat 'em up* gracias a la introducción de unos luchadores dotados de una gama de movimientos especiales y métodos de ataque extravagantes.**

Gráficamente, el juego es bastante notable. Los personajes 3-D son todos muy interesantes y están diseñados con competencia, pero su nivel de detalle y animación no es nada extraordinario y queda por debajo de otros juegos por el estilo, como *Tekken 2*. Los guerreros tienen buen aspecto, pero les falta solidez y a veces sus polígonos se desencajan. Pero mientras que los personajes no son nada del otro jueves, los escenarios de lucha son harina de otro costal. El entorno donde se desenvuelve cada personaje tiene un telón de fondo diferente que no interviene para nada en la acción. Sobre este escenario hay un cubo que delimita el área de lucha fuera de la cual no pueden moverse los jugadores. Sin embargo, dentro de este cubo los personajes se desplazan flotando en el aire. Este hecho, claro está, resulta en que los

***Psychic Force* es un juego de combate muy competente, pero a la mayoría de jugadores les puede desanimar el extraño sistema de lucha ingrávida**



Alternativas...

Tekken 2	10/10
Soul Blade	8/10
Tobal No.1	8/10
Star Gladiator	8/10
Street Fighter Alpha 2	8/10
BA Toshinden 2	7/10





■ EDITOR	New Software Center	■ FABRICANTE	Acclaim/Taito
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*



[1] Ignora el dirigible, sólo está ahí para decorar el fondo. [2] Las barreras que hay en la parte de arriba pueden disparar misiles.



movimientos habituales en otros *beat 'em up*, como lanzamientos y patadas, aquí podrían parecer un tanto redundantes, por lo que *Psychic* nos ofrece una gama de ataques nada corriente. La opción Dash te permite entrar en un combate directo consistente en propinar puñetazos, ejecutar agarres y poca cosa más. Sin embargo, la mayoría del tiempo la pasas bordeando el cubo, llevando a cabo ataques con proyectiles o sirviéndote de fuerza psíquica de los personajes.

Cada personaje cuenta con un ataque de proyectil básico, ya sea un misil, una bola de fuego o un disparo de rayo láser, pero también puede aspirar a una serie de ataques mucho más potentes. Por ejemplo, Emilio es capaz de levantar reflectores en forma de prisma que desvían cualquier ataque, o también puede invocar a la madre de todos los ataques, el Arch angel.

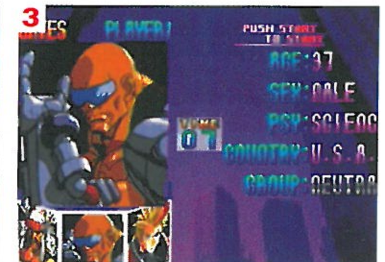
Guerreros Psyber



Hemos pensado que os gustaría conocer a todo el equipo de combatientes.









[1] A Gemma Rikudoh, monje de profesión, le encanta pegar palos de santo. Es natural. [2] Burn Griffith, estudiante de instituto, utiliza sus rayos para desintegrar a los empollones. [3] Gates Oltman es soldado de oficio y Stevie Wonder de vocación. [4] Richard Wong es capaz de alterar el clima.

Como sucede en muchos *beat 'em up*, la jugabilidad sólo brilla cuando se enfrentan cara a cara dos jugadores experimentados. El problema que tiene el modo de un jugador es que el personaje controlado por la máquina puede ser fácilmente derrotado si usas la opción Dash para evitar sus ataques y lanzas proyectiles convencionales en un estrategia de desgaste de sus barras de energías. En fin, que si se juega solo, *Psychic* es demasiado fácil y nada gratificante.

Aquellos jugadores que se vuelvan locos con los *beat 'em up*, encontrarán en *Psychic Force* un juego de combate muy competente. Pero a la mayoría de ellos, les puede desanimar el extraño sistema de lucha ingrávida que carece de la solidez de los juegos que se desarrollan en tierra. A excepción de esta insólita aproximación al género, todo lo demás *Psychic Force* es muy corriente, lo que lo convierte en un título que no merece ni el aplauso ni la reprobación.



VEREDICTO

Edición Oficial Española PlayStation Magazine 7

■ GRÁFICOS	Muy acertados 8	■ ACCIÓN	Buena, pero no fabulosa 7
■ SONIDO	No muy sorprendente 7	■ PRESENTACIÓN	Una gran introducción 8
■ ADICTIVIDAD	Con un jugador, poca 6	■ ORIGINALIDAD	Combates nunca vistos 8

Un juego muy aceptable que añadir a la amplia biblioteca de *beat 'em up* 3-D. No obstante, a pesar de su jugabilidad «flotante», no destaca especialmente.

7 sobre 10



Super Puzzle Fighter II Turbo

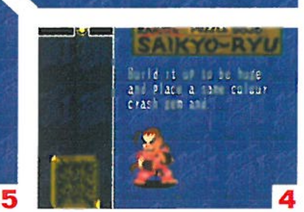
«Estos juegos de rompecabezas son todos tan iguales... ¿Seguro que necesitamos otro más?» Respuesta al unísono de toda la redacción de *PSM*: «¡Sííí!». Ríndete ante el mejor juego de rompecabezas nunca habido.

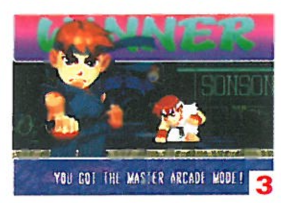
[1] *SPF II Turbo* es más complejo que la mayoría de sus congéneres, por lo que te recomendamos que pruebes el espléndido modo de entrenamiento. [2] Si obtienes una puntuación suficiente podrás contemplar las secuencias animadas de los intermedios siempre que gustes. [3] «¡Hurra, sabía que iba a ganar!» [4] Otra imagen del modo de entrenamiento. [5] Y otra. [6] Ryu desencadena una explosión estremecedora.











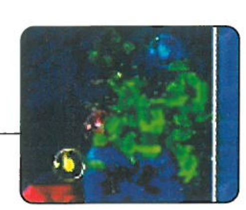


En los despachos de Capcom deberían colocar una placa donde se leyera: «Para trabajar aquí es obligado estar como un cencerro». Aunque somos conscientes de la extravagancia de muchos juegos japoneses, ninguno ha llevado la palabra extraño al límite de su significado como lo ha hecho *Super Puzzle Fighter II Turbo*. Desde el título —demasiado largo— hasta la jugabilidad, propia de un híbrido entre rompecabezas y *beat 'em up*, la cualidad de lo raro impregna todos los aspectos del juego. En cualquier caso, hay que reconocer que *SPF II Turbo* nos brinda probablemente la mejor acción de rompecabezas que hayamos experimentado.

El mundo de *Puzzle Fighter* está calcado de la serie *Street Fighter* y agrupa una combinación de luchadores célebres y de otros menos conocidos. Chun-Li, Ryu, Ken, Sakura, Hsien Ko, Dan, Akuma, Morrigan y una larga ristra de personajes ocultos están a tu disposición, y no solamente para poder desplegar la máxima riqueza visual: cada uno de ellos tiene un estilo de juego diferente.

Rebosa personalidad, genera montañas de emoción, y contiene suficientes filigranas de estrategia como para mantener su atractivo intacto cada vez que se juega

La acción se desarrolla siguiendo la fórmula de *Puyo-Puyo/Mean Bean Machine*. Unas gemas caen de par en par sobre el tablero del jugador, el cual tiene que hacerlas rotar y agruparlas por colores. *Puzzle Fighter* es más exigente con la estrategia de juego que la mayoría de sus homólogos. **Al agrupar muchas gemas se producen gemas de energía. Cuando aparece una gema circular, se puede utilizar para destruir todas las gemas en contacto con ella.** Todas las gemas destructoras envían gemas de cuenta atrás al tablero del oponente. Estas gemas no se pueden destruir hasta que el número que llevan marcado desciende de cinco a cero, ya que sólo entonces se convierten en gemas normales.



Pero aún hay más. Las gemas de energía envían al tablero contrario más gemas de cuenta atrás que gemas simples, y los largos pilares de gemas también arrojan al adversario un montón de gemas de cuenta atrás. Para colmo, cada personaje lanza un modelo diferente de estas gemas especiales, por lo que cada uno requiere un estilo de juego diferente. Y ni que decir tiene que, como es costumbre en estos juegos, si se pueden desatar reacciones en cadena el ataque resulta más devastador. Un interesante recurso es que cuando estás a punto de saltar por los aires, puedes poner en marcha un contraataque que neutraliza la ofensiva del oponente.

EDITOR	Virgin	FABRICANTE	Capcom
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	8.900 pesetas	GÉNERO	Rompecabezas

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible





[1] Cuando se han derrotado a todos los otros personajes, se puede luchar contra Akuma. [2] Un K.O. espectacular. [3] Las chicas en este juego son de armas tomar. Ni se te pase por la cabeza quedar con ellas. [4] Akuma es un individuo duro de pelar. Tiene una manera muy especial de lanzar las gemas de cuenta atrás.

No nos olvidemos tampoco de los cristales que destruyen todas las gemas de un color determinado en el tablero. Quizá te parezca exageradamente devastador, pero en realidad los cristales producen ataques menos poderosos que los que desencadenan las gemas y los pilares.

Todo esto suena muy complicado hasta que te pones a jugar. Te aseguramos que estos elementos tácticos contribuyen a hacer de *SPF II Turbo* un juego de rompecabezas muy entretenido, cuyo atractivo crece con el uso. Una característica que le añade mucha adictividad es que tienes que aprender a dominar a todos los personajes. Además, **se ha conseguido atrapar parte de la magia de los populares juegos de combate *Street Fighter.***

Aunque como título para dos jugadores, *Puzzle Fighter* es prácticamente insuperable, también proporciona diversión más que suficiente para un jugador. El modo de arcade te enfrenta con otros contendientes en un campeonato. Después de haber luchado contra todos, se llega al combate contra Akuma y Devilot, los personajes ocultos. También está el modo Street Puzzle, en el que después de seleccionar el personaje debes elegir una especie de premio misterioso. Si ganas, puedes ver qué sorpresa guarda. Los regalitos que se ofrecen son algo estrafalarios, pero recibirlos proporciona una curiosa satisfacción. Por ejemplo, una recompensa puede ser el pase de las secuencias de animación reproducidas durante los intermedios o la audición de una melodía especial.

Hay tal cantidad de opciones en *Puzzle Fighter* que es imposible dar cuenta de todas en tan poco espacio, así que lo mejor será insistir una vez más en que se trata de uno de los juegos de rompecabezas más divertidos que vayan a aparecer jamás para PlayStation.



Nuestros chicos favoritos








Hay ocho personajes en total, más tres de bonificación. Cada uno lanza gemas de cuenta atrás de un tipo determinado, por lo que la manera de hacerles frente es diferente en cada caso. Dan siempre ataca con gemas rojas. Aunque en teoría deberías ser capaz de contraatacar hasta eliminarlo, normalmente genera ataques de tal magnitud que no puedes tomar represalias efectivas.

Alternativas...

Bust A Move 2	9/10



VEREDICTO

GRÁFICOS	De cine 8	ACCIÓN	El mejor 9
SONIDO	Una locura 8	PRESENTACIÓN	Escenas fabulosas 9
ADICTIVIDAD	¡Cuántos personajes! 8	ORIGINALIDAD	A veces 7

Ya sé que es discutible, pero para este crítico *Puzzle Fighter* es la cumbre de los juegos de rompecabezas. En serio, es difícil encontrarle un fallo.

9 sobre 10



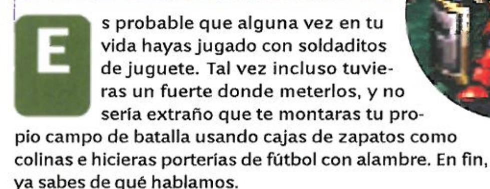
Vandal-Hearts

Si no puedes esperar a que salga *Final Fantasy VII*, aquí tienes un título japonés **fantástico y extravagante** que combina una **jugabilidad bastante trillada** con un **guión asombroso.**





[1] El azote de los mares se acerca con furioso repicar de tambores. [2] Tu alegre grupo de aventureros lucha por abrirse camino a través del puente. Ahí está Diego con el arco y la flecha. Es un tipo simpático. [3] El área azul te muestra hasta dónde puede llegar tu personaje. [4] Unos bandidos piojosos, esperando recibir una buena zurra. [5] Al final de cada batalla se suma el oro y se descuenta un tanto por cada camarada caído en combate.





PlayStation Magazine STARPLAYER

Es probable que alguna vez en tu vida hayas jugado con soldaditos de juguete. Tal vez incluso tuvieras un fuerte donde meterlos, y no sería extraño que te montaras tu propio campo de batalla usando cajas de zapatos como colinas e hicieras porterías de fútbol con alambre. En fin, ya sabes de qué hablamos.

Si piensas en esos viejos tiempos, quizás recuerdes cómo te inventabas historietas para los escenarios que montabas, y las horas felices que pasabas imaginando que eras el comandante de las fuerzas, intentando asaltar el fuerte para liberar a los compañeros capturados.

Pues bien, por extraño que parezca, ése es el argumento de *Vandal-Hearts*, sólo que mil veces mejor. La esencia del juego consiste en una serie de batallas a pequeña escala (con 20 o 30 combatientes en cada una) que tu consola gris se encarga de llevar a la pantalla de tu televisor en un maravilloso diseño 3-D. Y es como cuando jugabas a los soldaditos de pequeño. **Hay fortalezas que asaltar, puentes que cruzar a golpe de espada, prisiones de las que escapar,** déspotas malvados a los que enfrentarse a las puertas de sus palacios, luchas que tienen lugar en trenes y un sinnúmero de escenarios.



En cada una de estas batallas, tú y tu ordenador actuáis por turnos a la hora de mover los personajes, disparar con arcos, hechizar a algún personaje y, claro está, dar mamporros. Por lo general, el último que queda en pie es el ganador. Son batallas muy bien diseñadas que siempre suponen un desafío, aunque nunca resultan demasiado difíciles y consiguen que la aventura se desarrolle a un ritmo dinámico y agradable.

Las batallas están muy bien diseñadas y son todo un desafío, pero nunca resultan demasiado difíciles y consiguen que la aventura se desarrolle a un ritmo dinámico y agradable





EDITOR	Konami	FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	9.490 pesetas	GÉNERO	Juego de guerra

[1] Un murciélago recibe un señor impacto de la enorme piedra que sale despedida cuando Kira hace su entrada espectacular. [2] Todo el dinero ganado se gasta enseguida en mejorar las armas. [3] Si Ash muere, tienes que empezar el nivel otra vez. [4] El escenario influye mucho en la jugabilidad. [5] Kira de nuevo. Esta vez se dispone a darle una patada a la piedra. [6] Ash y Eleni. A medida que avanza el juego, van enamorándose. Como en las pelis. [7] Unas asquerosas hormigas. [8] Ash, sermoneando. [9] Ash ha entrado a formar parte de una de las Crimson Guard.

Toda esta acción se hilvana a través de un sólido argumento basado en una libre adaptación de cuentos fantásticos clásicos, en las técnicas cinematográficas japonesas e incluso en Shakespeare (¡sí, el mismo que viste y calza!). ***Vandal-Hearts* es uno de los juegos con mejor guión de los que hemos tenido el placer de probar.** Desempeñas el papel de Ash Lambert, quien al principio es el comandante de una reducida fuerza de seguridad. A medida que recorres la mística tierra de Ishtaria, te encuentras a compañeros que te ayudan a avanzar en tu camino y al final acabas erigiéndote en el líder de una gran rebelión. Al empezar el juego controlas a tres personajes; al acabar, tu grupo de guerreros consta de doce miembros. Sería una falta de consideración por nuestra parte desvelar demasiados detalles del guión, pero sólo te diremos que sonreirás cada vez que los personajes se enamoren, fruncirás el ceño al ver cómo te traicionan los que creías leales, mirarás con aire desafiante a tus peores enemigos y llorarás (bueno, casi) la muerte de tus amigos. En realidad, *Vandal-Hearts* está tan bien escrito que incluso puede parecer pretencioso, pues a lo largo de todo el juego prevalece un acusado sentido de la responsabilidad unido a la convicción de que la redención se alcanza a través del sacrificio: un punto de vista que resulta inusualmente trascendente en un videojuego. Pero es esta cualidad la que hace de *Vandal-Hearts* un título tan entretenido. La fuerza del guión y el cuidado de los diseñadores por el detalle han transformado lo que por su estilo —que resultará familiar a los que conozcan alguna entrega de la serie *X-COM* o que hayan probado su versión anterior, *Laser Squad*— amenazaba con resultar un juego bastante anticuado, en una propuesta muy estimulante.



La fuerza del guión ha transformado lo que por su estilo amenazaba con resultar un juego bastante anticuado, en una propuesta muy estimulante

La vieja y manida fórmula de batallas interminables ha sido sustituida por la imposición del cumplimiento de ciertas condiciones para la victoria.

Normalmente, para ganar tendrás que asegurarte de que Ash sobrevive a la batalla librada y de que todos sus enemigos han sido derrotados. En la batalla que mostramos con profusión de imágenes en estas páginas, tienes que abrirte paso por un puente, espada en mano. Por desgracia, el puente se va desmoronando detrás de ti, por lo que tienes que seguir hacia delante sin detenerte. En otra batalla, uno de tus compañeros está atado a una

[1] El color rojo muestra el alcance del hechizo. El dorado, su área de efecto. [2] Tienes que seguir moviéndote a lo largo del tren antes de que se suelten los vagones. [3] Diego dispara. [4] Como el tren está en movimiento, la fuente de sangre habitual es arrastrada por el viento. Ingenioso, ¿eh? [5] Ash ataca de nuevo. [6] ¡Avalancha! El meteoro está a punto de chafarle la cabeza a alguien. [7] ¡Ay! 41 puntos de penalización. [8] ¿22? Eso está mejor. [9] ¡Hurra! Otro nivel. [10] Atrae a los guardias hasta el río y abre las compuertas.

Vandal-Hearts



GLASGOW CITY
FORT GARETH
COBALT BEACH
CAPITAL SHUMERIA

[1] ¿Y éste de qué va? Dolf se pone en plan lírico. [2] Kira, la maravillosa arquera, y un árbol. [3] El juego está dividido en capítulos, cada uno con su mapa. Conforme vas avanzando en las batallas, puedes acceder a nuevas áreas. [4] A veces Diego es demasiado intransigente con las debilidades de sus camaradas.

plataforma que desciende a un foso de lava, y sólo tienes ocho jugadas para descubrir cómo detener la plataforma. En otra, tienes que medirte con fuerzas muy superiores, aunque lo único que debes hacer es alcanzar el borde de la pantalla antes de que maten a Ash.

El juego posee un elemento de juego de rol que supone un atractivo añadido a todos estos elementos. Tus personajes van acumulando puntos de experiencia conforme avanzan en la trama y por eso son cada vez más poderosos. Cada uno de ellos puede elegir una trayectoria que cubrir cada 10 niveles. Por ejemplo, un curandero puede escoger entre convertirse en monje u obispo cuando llega al décimo nivel. Los monjes son buenos luchadores y tienen algunos hechizos en su haber, mientras que los obispos son grandes curanderos poco dotados para el combate. El balance de una batalla puede ser la acumulación de una cierta cantidad de oro que se puede invertir en mejorar las armas y el blindaje protector, aunque es totalmente imprescindible encontrar una tienda para hacer la transacción.

Para acabar, vale la pena hablar de los gráficos. Aunque al principio pueden parecer un tanto decepcionantes, pronto te sientes muy cómodo con los personajes de caricatura. Cada uno de ellos tiene sus propios y únicos movimientos animados, que les confieren una personalidad inconfundible. Los escenarios en los que luchas son de una factura impecable y hay algunas escenas verdaderamente fabulosas, como la primera vez que lanzas el hechizo de la Salamandra y un dragón fiero y enorme empieza a dar vueltas vertiginosas por toda la pantalla, empañándolo todo de rojo *sangre*. Un título sobresaliente.

Alternativas...

X-COM: Enemy Unknown	8/10
X-COM: TFTD	8/10
Warhammer	8/10

Magia potagia

1

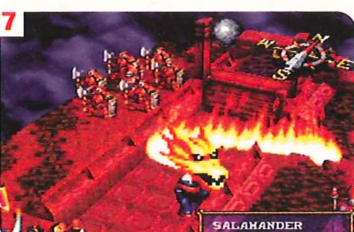

2


3


4


5


6


7


8


Los encantamientos de *Vandal-Hearts* son fabulosos. [1] El Arma Bendita aumenta tu capacidad de ataque. [2] El Guardia Perfecto es un hechizo defensivo. [3] La Fase Cambio hace que toda la pantalla se distorsione. [4] La Santa Presión estruja a los malos. [5] El Fuego Rodante hace mucha pupa... [6] ... pero el Fuego Romano afecta un área más extensa. [7] Salamandra es el mejor encantamiento. Inflige un daño gravísimo a un montón de enemigos. [8] El Escudo Místico es otro hechizo defensivo.

Edición oficial española PlayStation Magazine 7

VEREDICTO

GRÁFICOS	Efectos brillantes 8	ACCIÓN	Sobresaliente 10	*Vandal-Hearts* es un juego alucinante, una mezcla cuidadosa de argumento cautivador y jugabilidad irresistible. Recomendable cien por cien.	9 sobre 10
SONIDO	El fragor de la batalla 8	PRESENTACIÓN	Sublime 10		
ADICTIVIDAD	Cinco días enteros 8	ORIGINALIDAD	¿A quién le importa? 7		

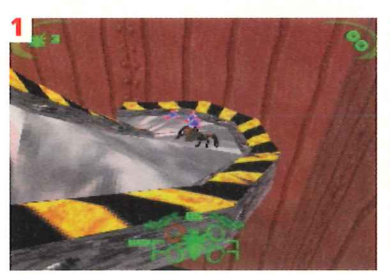
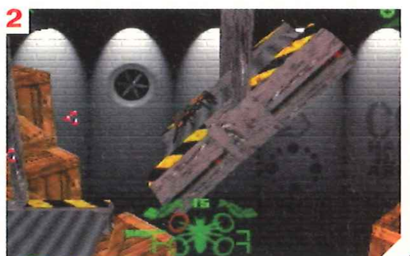
■ EDITOR	BMG	■ FABRICANTE	Boss Studios
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Plataforma





Spider

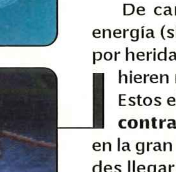
Ven a columpiarte en la tela del espectáculo arácnido de BMG. Está repleto de viejos trucos, pero es terriblemente jugable.


[1] Spidey se desliza para cosechar puntos de energía por el camino. [2] Más del tipo «arañas en cinta transportadora». [3] Uno de los muchos desafíos contrarreloj del juego. Cuando las cosas se pongan al rojo vivo, sal por patas.

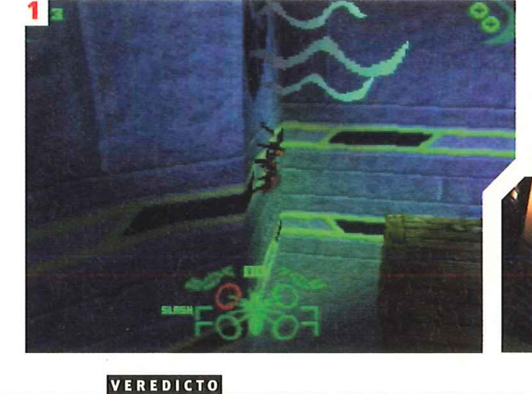
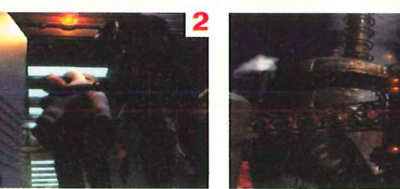
Como te encuentres este bicho en la bañera de casa lo mejor es que pongas los pies en polvorosa antes de que empiece a lanzarte misiles, gas envenenado, un *boomerang*... Y así hasta seis armas distintas. Y no es que este juego sea un *shoot 'em up*. *Spider* es un simple juego de plataforma en 3-D... pero muy diferente: morbosamente jugable y espeluznante. Durante sus 24 niveles de juego de acción en plataforma, te ponen a cargo del «terror de ocho patas» (siete en realidad; la octava ha sido reemplazada por una especie de miniespada, que es el arma básica para aniquilar a los malos que pululan por los niveles) con un objetivo previsible: acabar el juego.

De camino, vas recogiendo pequeñas recargas de energía (si consigues 100 ganas una vida extra), puntos por heridas infligidas a enemigos (tú mismo morirás si te hieren más de dos veces) y las susodichas armas extra. Estos elementos **te echarán una mano en tu lucha contra las ratas, abejorros y otras arañas.** Como en la gran mayoría de juegos de plataforma actuales, puedes llegar al final por varias rutas. La más larga es la que te depara más enemigos y bonificaciones.

El control de Spidey es una gozada. La tecla de la izquierda para ir a la izquierda, la de arriba para trepar cuando estás junto a algún objeto y la de abajo para descender. Tampoco está mal la fascinante posibilidad de colgarse de la tela cabeza abajo y columpiarse al mismo tiempo que se esquivan los enemigos. Además, los desarrolladores han trabajado a conciencia en la curva de aprendizaje. Así, mientras los primeros niveles son fáciles y cortos, los últimos son largos y difíciles, con malos más feroces, y menos tiempo para completar acciones.

Spider lo tiene todo a favor, aunque no es un dechado de originalidad. Es un juego de plataforma en 3-D sin más. Terriblemente jugable, pero al fin y al cabo limitado y víctima del «me recuerda a». No es un clásico instantáneo, pero sin duda es uno de los ejemplos más entretenidos de su género. Eso sin contar lo agradable que es ver un juego que cuenta con tarjeta de memoria y la posibilidad de grabar una contraseña. Bien hecho, BMG.

[1] Los ventiladores con cintas son mortales para las arañas. [2, 3] La historia se desarrolla con secuencias encantadoras durante los cambios de escenario.

Alternativas...

Crash Bandicoot	9/10
Pandemonium	9/10



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Normalitos 6	■ ACCIÓN	Controles magníficos 8
■ SONIDO	Su talón de Aquiles 4	■ PRESENTACIÓN	Nada del otro mundo 8
■ ADICTIVIDAD	No tarda en decaer 6	■ ORIGINALIDAD	Por desgracia, poca 8

Los magníficos controles y el personaje novedoso enmascaran sus raíces de plataforma convencional. No es el mejor de su género, pero sí un notable pasatiempo.



■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Radical
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador deportivo

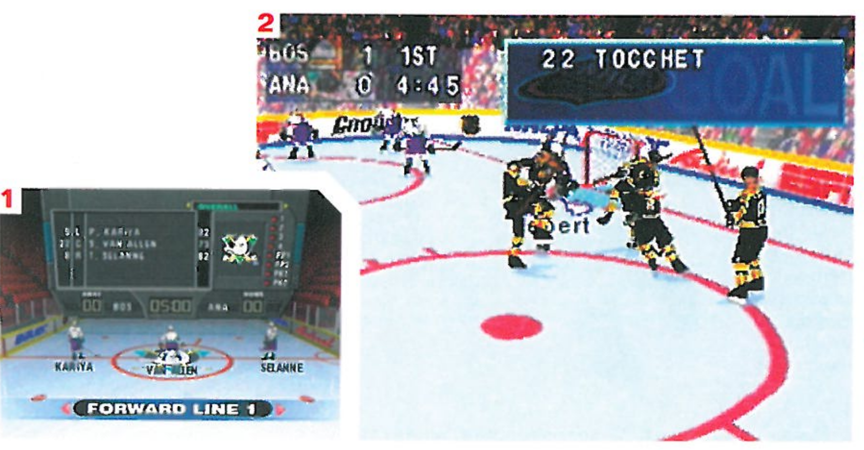
Dos Jugadores

Tarjeta de memoria Compatible



NHL Powerplay Hockey '96

Virgin intenta que Electronic Arts se tambalee en su trono con una fantasía de hockey nada desdeñable. Su mejor argumento: un juego inteligente y adictivo.





[1] Puedes entretenerte con las alineaciones siempre que quieras. [2] Los jugadores celebran cada gol que marcan. [3] Puedes cambiar el ángulo de cámara en el modo Replay. [4] *Powerplay* ofrece las opciones de costumbre. Ni más ni menos.

Con frecuencia no es fácil evitar un cierto tono apático cuando se trata de escribir la reseña de un nuevo simulador deportivo, sobre todo si el analista no es un fan de la disciplina deportiva en cuestión. En efecto, los que no estén al corriente del mundo del hockey podrían mirar de reojo este nuevo juego y decir: «¿Qué necesidad había de otro más cuando ya existe *NHL '97*, que no está nada mal?». Pero claro, siempre habrá jugadores dispuestos a comprarse todo el software de fútbol, golf o hockey, sin importarles que no haya gran diferencia entre ellos.

Si eres uno de esos incondicionales de los juegos deportivos, *NHL Powerplay Hockey '96* es una buena alternativa al muy respetado juego de hockey de EA. Pero empecemos con lo negativo, así los elogios finales nos dejarán un buen sabor de boca.

El nuevo juego de Radical tiene cuatro fallos principales. En primer lugar, es un juego un poco lento. **No cabe la menor duda de que es lo bastante rápido para generar un cierto nivel de emoción, y que nunca se hace tan pausado como para agobiarte**, pero si eres un jugador habitual de los juegos EA, la diferencia es evidente. En segundo lugar, aunque el ángulo de cámara cubre bastante área de la pista y se mueve con inteligencia, no puedes ajustarlo o escoger entre otros ángulos. No es una gran renuncia, pero como ya estábamos acostumbrados a estas opciones... También cabe decir que este juego no parece seleccionar de forma automática a los jugadores próximos al *puck*; o quizás lo haga, pero no muy bien, porque tienes que estar seleccionando manualmente al jugador a cada momento. Y para terminar, nos preguntamos por qué diablos ponen '96. ¿No estábamos en 1997? Por lo demás, *Powerplay* está muy logrado. Se incluyen todos los equipos de la NHL y algunos internacionales, y esto quiere decir que se pueden elegir partidos puntuales, temporadas, torneos y la modalidad de Campeonato Mundial.



Tan pronto empieza un partido, el plato fuerte salta a la vista: la accesibilidad. **Quizás se deba a la facilidad de los controles, pero lo cierto es que *Powerplay* es idóneo para los principiantes en hockey.** Incluso sin el manual de instrucciones, se puede jugar de inmediato como un veterano, lo cual no es sinónimo de victoria, pero sí de una actuación digna. Los jugadores responden bien, y la inteligencia de sus pases, golpes y movimientos contribuyen a que el control del juego sea coser y cantar. Estas virtudes podrían eclipsar otros aspectos dignos de mención, como son sus elegantes gráficos, o la eficacia y riqueza de detalles en la animación los jugadores cuando patinan con suavidad y realismo sobre la pista.



Si no hemos mencionado toda la gama de opciones, es porque no hace falta pedirle mucho más a un juego de este tipo. Están presentes todos los equipos, y se pueden jugar temporadas y torneos completos, y grabarlos en la tarjeta de memoria. El *NHL '97* de EA es el ganador indiscutible, pero si alguien echa una partida a *NHL Powerplay Hockey '96* no se sentirá defraudado.



Alternativas...

NHL '97	8/10
NHL Face Off	7/10



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	De cine 8	■ ACCIÓN	Buena, pero no grandiosa 7
■ SONIDO	Del montón 7	■ PRESENTACIÓN	Elegante y fluida 8
■ ADICTIVIDAD	Irresistible con 2 jugadores 9	■ ORIGINALIDAD	Para nada 2

No le faltan fallos y omisiones, pero en conjunto *NHL PH '96* está bien hecho y proporciona al jugador una diversión completa y visualmente brillante.

7 sobre 10

Allied General

En la era de *Command & Conquer*, ¿hay de verdad un sitio en el mercado, para un juego de guerra basado en hexágonos, o será borrado del mapa informático?

Los juegos de guerra son algo de otro mundo, ¿no es cierto? Tan pronto te pones a jugar con ellos, te crees que eres Alejandro Magno o Napoleón Bonaparte. Por desgracia, la anécdota casi siempre termina con todos los soldados masacrados y las bases destruidas. Eso sí, que te quiten lo «bailao».

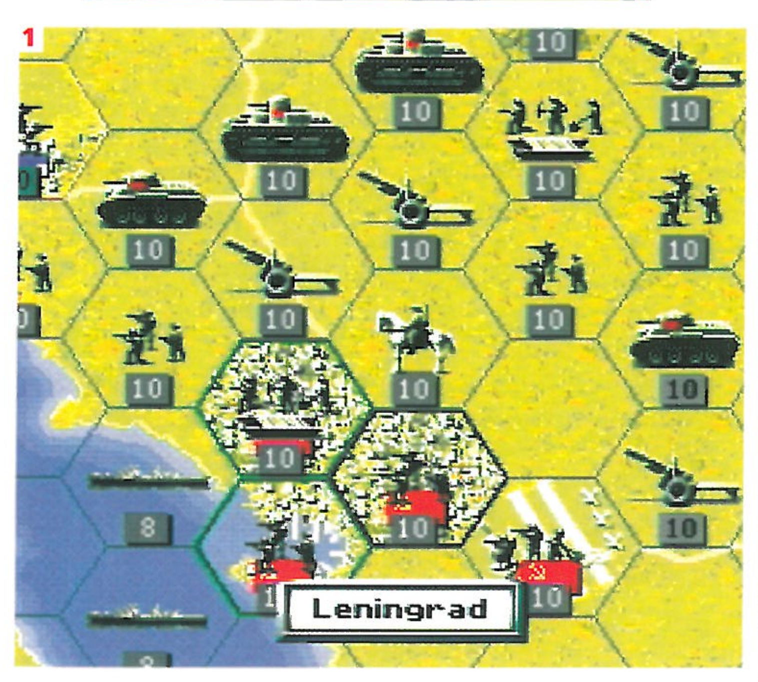
Allied General es la continuación de *Panzer General*, aparecido el año pasado. Es el tipo de juego que siempre alcanza una gran popularidad en Estados Unidos, mientras que aquí tiene una acogida más bien tibia. No importa, nosotros a lo nuestro. **El juego empieza con varios minutos de secuencias filmadas para explicar los hechos precedentes a la campaña.** Estamos en 1940 y las potencias del Eje intentan minar la resolución de los Aliados abriendo otro frente en Oriente Medio, para así poner en peligro el suministro de petróleo a Occidente. Aparecen varias secuencias más, muy del estilo No-Do, que te revelan la trascendencia de tu papel, y entonces el programa te pone al mando de tus tropas. El juego ofrece una extensa y completa gama de opciones que comprenden desde el número de jugadores hasta la variedad de entornos de la acción. No sólo puedes determinar el grado de dificultad y desafío de los escenarios, sino también el prestigio y experiencia de tus oponentes. Un detalle interesante es la mejora de la opción de inteligencia artificial, cuya activación aumenta la predisposición de tu rival informático a retirarse o pedir nuevos reemplazos en lugar de luchar tenazmente hasta el final.

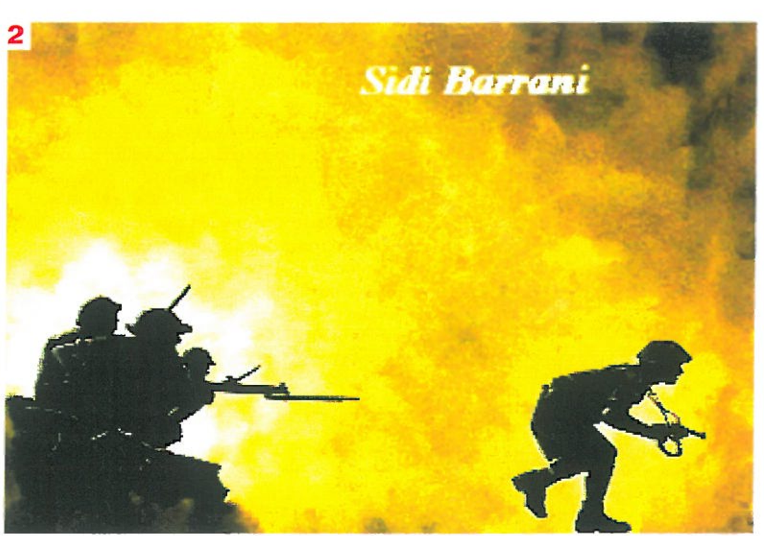
Y es precisamente en este punto, en la lucha contra el enemigo, cuando las cosas empiezan a torcerse. Aun-



[1] ¿A quién se le ocurre luchar con gafas de soldar?

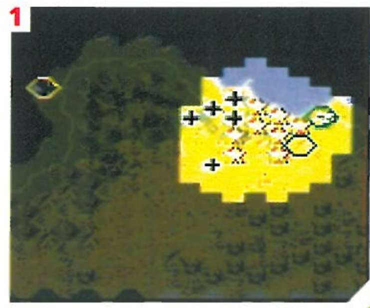
El elemento estrategia es estupendo y la jugabilidad adecuada (en el supuesto de que busques un juego desfasado que funciona en 8 bits)

1


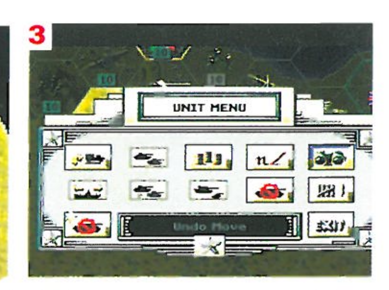
2


[1] Las escenas de batalla no desentonarían en un Amiga. [2] Están justo detrás de ti.

Dos Jugadores	■ EDITOR Proein	■ FABRICANTE Mindscape
	■ DISPONIBLE Sí	■ ORIGEN Estados Unidos
	■ PRECIO N/D	■ GÉNERO Guerra con estrategia









[1] [2] Las —¡ejem!— escenas de acción. [3, 4] Las dos series de pantallas de opciones son funcionales y completas, pero con el uso se hacen tediosas y algo molestas.

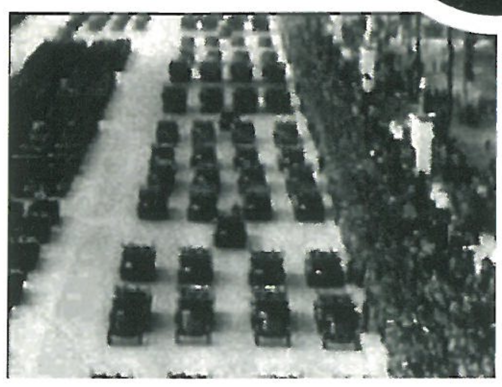
que es probable que la mayoría de los lectores de más edad hayan jugado a estos títulos de guerra de estilo tradicional, a los recién llegados a la PlayStation, que han crecido con títulos del tipo *Command & Conquer* y *Warhammer*, les puede resultar chocante un juego basado en hexágonos. Atrás han quedado los bonitos soldados de infantería, los tanques lanzallamas y las bicicletas de reconocimiento. Por el contrario, en *Allied General* predominan unas imágenes horribles en 2-D de aviones y tanques. Los gráficos de este juego son horrendos; con mucha indulgencia, podrían ser descritos como funcionales.

Allied General adolece de varios defectos, pero el más grave está en relación con la interfaz. **Decir de ella que es chapucera es como decir de la torre Eiffel que es «bastante alta» o que Londres es «bastante sucia».** El pobre diseño del juego se hace patente sobre todo cuando ves los menús que aparecen durante las partidas, en los que emplean un cursor de color similar a la tonalidad de fondo, lo que hace difícil saber qué diablos estás haciendo.

Es comprensible que cualquiera que esté leyendo este análisis piense que tenemos algo personal contra *Allied General*, pero lo cierto es que está equivocado.

El elemento estrategia es estupendo y la jugabilidad adecuada (en el supuesto de que busques un juego desfasado que funciona en 8 bits), pero es indudable que la PlayStation ya no es la máquina más apropiada para este tipo de software. Los juegos se conciben para divertir pero, por desgracia, ése es un objetivo que *Allied General* sólo logra a medias.





La escena se compone de algunas bonitas secuencias filmadas al más puro estilo No-Do.



Cuando estás decidiendo qué hexágono enemigo vas a atacar, el programa te dice cuáles serán tus ganancias y tus pérdidas. No te fíes de él.

Alternativas...

Panzer General	8/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Demasiado anticuados 3	■ ACCIÓN	Adecuada 7
■ SONIDO	Algún que otro tiroteo 2	■ PRESENTACIÓN	Han hecho lo que han podido 5
■ ADICTIVIDAD	Podría durar años o días 8	■ ORIGINALIDAD	Eso sí que no 3

Si lo tuyo son los juegos de guerra de gráficos pobres, *Allied General* está hecho para ti. Sólo su adictividad podrá seducirte.

5 sobre 10



Arcade's Greatest Hits
The Atari Collection 1

Otra colección de presuntos clásicos que de nuevo pone en ridículo el estúpido dicho de que «tiempos pasados fueron mejores» y que actualiza el de «Dios los cría y ellos se juntan».

Las recopilaciones de viejos juegos tildados de clásicos siempre suscitan una gran controversia. La cuestión de fondo es: ¿qué interés tienen? A algunos les encantan, otros piensan que les encantarán cuando los prueben, pero cuando lo hacen, se dan cuenta de que el tiempo nunca pasa en balde. Hay quienes aborrecen la sola idea de que estos videojuegos antediluvianos puedan venderse todavía. Y luego están las posturas más matizadas: mientras unos afirman que «un buen juego siempre será un buen juego, tenga la edad que tenga», otros sostienen que «**sí, estos juegos eran buenos pero ahora son sosos y primitivos**». Y claro, ambos argumentos están respaldados por ejemplos igualmente convincentes.

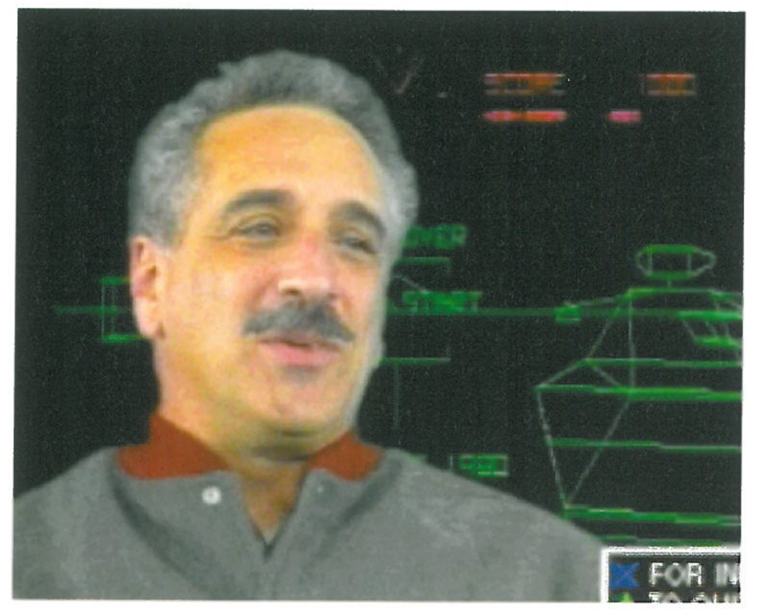
La recopilación que nos ocupa incorpora un disco con software de emulación que permite que la consola PlayStation funcione igual que las máquinas de monedas originales. Además, en el disco encontrarás el código original para los seis juegos incluidos. Por eso, cuando cargas los títulos de esta colección en tu consola, es como si estuvieses jugando con los originales. Son conversiones de arcade perfectas.

Una advertencia: si eres muy joven y no tuviste contacto con estos juegos cuando aparecieron por primera vez, es mejor que pruebes la colección antes de comprarla, o te podrías llevar un buen chasco por lo primitivo de su contenido. Si ya los conoces, te conviene mirar la lista título por título y determinar si de verdad estás dispuesto a pagar por semejante material. La calificación final refleja la opinión que tiene este crítico sobre la recopilación, pero pudiera ser que tu punto de vista fuera del todo divergente. Cuando se trata de colecciones de este tipo, resulta imposible adoptar una postura unívoca.



Una escena de la *intro* que antecede a cada juego.

... es mejor que pruebes la colección antes de comprarla, o te podrías llevar un buen chasco por lo primitivo de su contenido



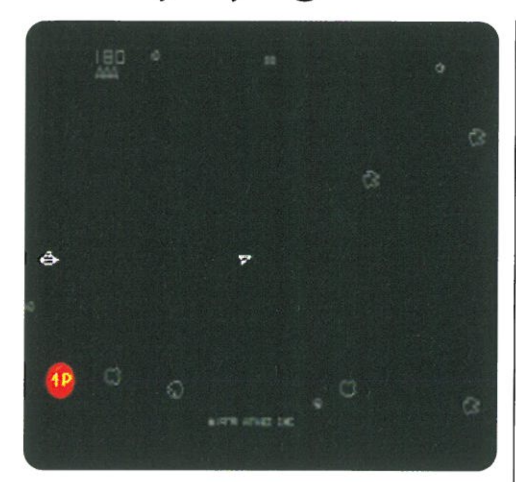
Si te sientes melancólico, puedes ver el documental *La historia de Atari*. No, no lo presenta García Márquez.



Dos Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible

■ EDITOR	**New Software Center**	■ FABRICANTE	**GTI/Digital Eclipse**
■ DISPONIBLE	**Septiembre**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**N/D**	■ GÉNERO	**Recopilación de clásicos**

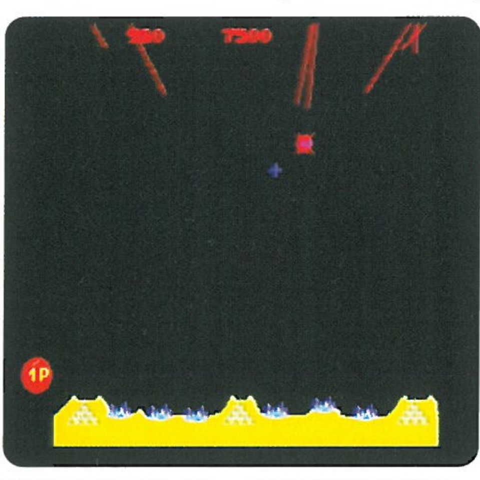
Los viejos juegos nunca mueren... siempre resurgen con nuevos formatos



ASTEROIDS

Tal vez sea el más atractivo —que no el mejor— de los juegos del disco. Este viejo *shoot 'em up*, por cuya pantalla envolvente te abres paso a base de empujones y disparos, mientras destruyes rocas flotantes, no ha perdido su magia de antaño. Es el juego que más veces repetimos cuando examinamos la colección. No obstante, sentimos decirte que también acaba por aburrir.

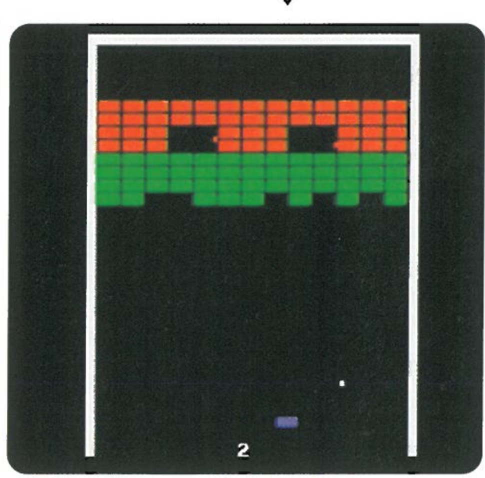
6 SOBRE 10



MISSILE COMMAND

Missile Command da buenos resultados con el ratón, pero con el joypad apuntar a los objetivos se vuelve una tarea titánica. No te extrañe si al cabo de unas cuantas pantallas te encuentras desbordado por el ritmo del juego sin saber qué hacer. Aunque esperábamos que este título sería de los más adictivos del disco, lo cierto es que, a pesar de la nostalgia, no nos quedaron ganas de volver a jugar con él.

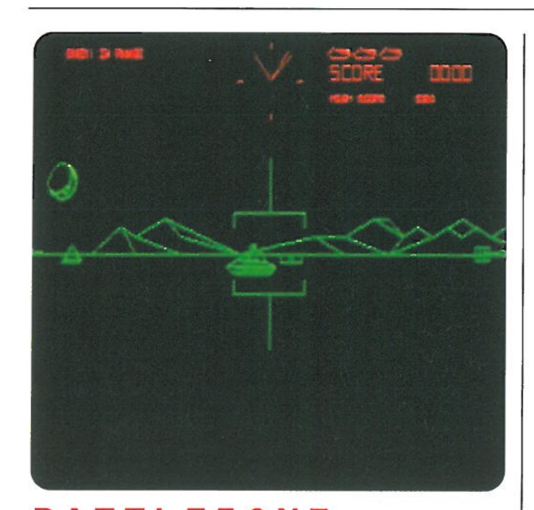
4 SOBRE 10



SUPER BREAKOUT

Puedes seleccionar una de las tres variaciones sobre el viejo tema basado en pelotas y bloques. Aún así, no deja de ser un juego absurdo y patético. Dada la existencia de una versión posterior excelente llamada *Arkanoid*, cabe preguntarse qué sentido puede tener volver a esta calamidad. Cuando apareció su versión arcade no conocíamos nada mejor. Ahora sí, claro.

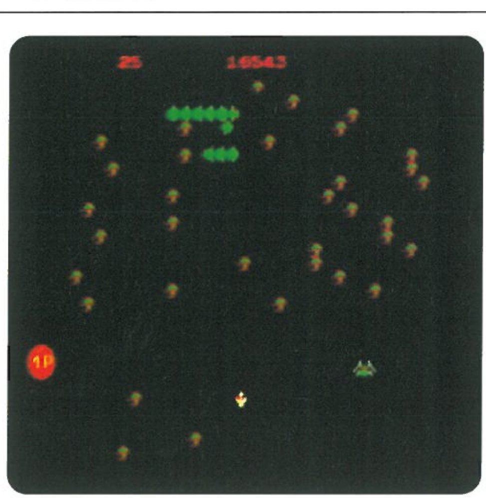
4 SOBRE 10



BATTLEZONE

Este juego en 3-D de batalla con tanques fue considerado una obra maestra cuando apareció la versión arcade. Incorporaba un joystick de doble control para dar realismo a las maniobras del carro acorazado. Sin embargo, aunque en su momento resultara divertido, la inteligente traslación de estos controles a la consola PlayStation no nos libra de la sensación de estar ante un juego lento y mediocre. En fin, otra desagradable sorpresa en esta colección.

4 SOBRE 10



CENTIPEDE

Aunque la primera vez que juegas con *Centipede* te parece horrible, a la larga y a medida que avanza el tiempo, va ganando posiciones. La acción *shoot 'em up* es difícil en extremo, pero tiene suficientes virtudes para mantener tu interés en cada partida. De todos modos, no lo recordábamos tan complicado. ¿Será que los videojuegos se han vuelto más fáciles con el paso del tiempo?

5 SOBRE 10

TEMPEST

No es tan viejo como *Asteroids*, y desde que apareció le han salido competidores del nivel de *Tempest X*. Descartada la nostalgia, *Tempest* sigue teniendo en su favor su efectividad como fuente de las emociones más intensas y satisfactorias que un *shoot 'em up* pueda proporcionar. Los incondicionales de la versión original deberían arder en deseos por hacerse con el juego arcade, pero puede que carezca de la sofisticación necesaria para atraer a los usuarios más jóvenes de la PlayStation.

7 SOBRE 10



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Familiares... y pobres** *2*	■ ACCIÓN	**Horrible** *3*
■ SONIDO	**Tan malo que es divertido** *1*	■ PRESENTACIÓN	**Vulgar** *3*
■ ADICTIVIDAD	**Considerable** *7*	■ ORIGINALIDAD	**Nula** *1*

La decisión final es tuya, pero permítenos decirte que a nosotros estos juegos nos han defraudado enormemente. Un par de partidas fueron suficientes para quitarnos las ganas de repetir.









■ EDITOR	New Software Center	■ FABRICANTE	GTI/Rage Software
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Rompecabezas de plataformas

Trash It!

Este peculiar juego de rompecabezas y acción tiene todos los elementos que distinguen a un ganador. Lástima que no acaben de encajar.

«Esto no es un pasatiempo, sino una sesión de bricolaje», comentó un espectador al contemplar una partida de *Trash It*. Se refería a que, en gran medida, la acción se basa en romper chatarra y recoger los escombros (¡vaya ocurrencia más extravagante!). El problema es que, tras haber jugado una barbaridad a *Trash It*, el analista se inclina a dar la razón al espectador exasperado. **En *Trash It* eres un currante equipado con martillo y casco**, y tu misión es ir recogiendo Timmies, unos mazos adorables. Cada nivel está formado por una retahíla de edificios, cocinas ruinosas, baños, teles destartaladas y otros objetos por el estilo. De vez en cuando también van apareciendo cadenas, columpios, armatostes de 10 toneladas y unos curiosos colchones de muelles. Todos estos objetos sirven para acceder a las partes más difíciles de cada nivel, que pueden esconder verdaderos filones de Timmies.

Puedes llevar los mazos a una tienda especial y canjearlos por nuevos ejemplares más potentes, necesarios en los niveles más avanzados (el entorno es cada vez más difícil de destruir). De hecho, en los últimos niveles tendrás que lanzar un mazo que desaparece de la pantalla propulsado por un cohete y vuelve a entrar a escena dispuesto a destruir todo el paisaje urbano. Aunque parezca raro, hay pocos obstáculos. Uno de los mayores peligros son los escombros que van cayendo a tu paso. Si te alcanzan te envían de nuevo al principio del nivel. Debes estar pensando: «¡Bah!, esto es coser y cantar». Pero la gracia del juego consiste en que cada nivel tiene un límite de tiempo. Y es justamente este límite el que le da emoción y, a la vez, el responsable de que *Trash It* acabe resultando aburrido.

La gracia del juego consiste en que cada nivel tiene un límite de tiempo. Y es justamente este límite el que le da emoción y, a la vez, el que acaba por hacerlo aburrido

En los primeros niveles la dificultad es mínima y tu martillo una verdadera birria. **Eso significa que todo lo que tienes que hacer es pasearte por la pantalla, romper algún que otro ladrillo y dirigirte al punto final.** Tras unos cuantos niveles como éste, *Trash It* parece el peor juego jamás inventado, pero tan















[1] Destruye el entorno y saldrán un montón de Timmies. [2] Compra un martillo más potente para destruir este armatoste de final de nivel antes de que el tiempo se agote... ¡Date prisa! [3] Utiliza la aspiradora para recoger todos los Timmies. [4] Ponte el casco y deambula a tu libre albedrío. [5] Una de las muchas pantallas con mapas. [6] Golpea los topos en esta ingeniosa pantalla de espera.



VEREDICTO

■ VEREDICTO	Originales y solventes 7	■ ACCIÓN	Ni frío ni caliente 6
■ SONIDO	De película cómica 7	■ PRESENTACIÓN	Bien cuidada 7
■ ADICTIVIDAD	Considerable 8	■ ORIGINALIDAD	Grandes dosis 8

***Trash It* está lleno de ideas originales e interesantes, pero la lentitud de los martillazos y el límite de tiempo lo echan todo a perder.**



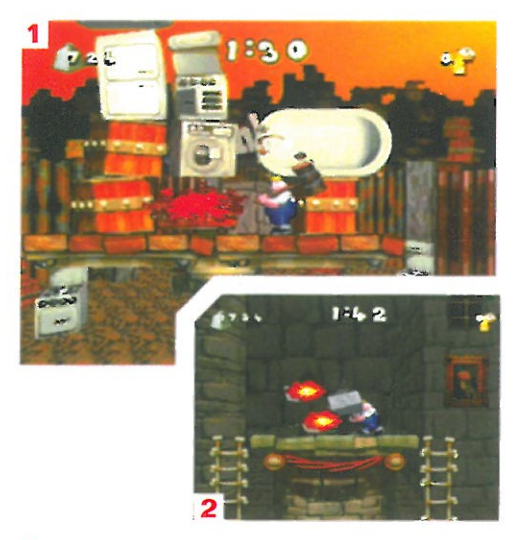
pronto has recogido suficientes Timmies para comprar un mazo, la cosa pinta de otro color.

Después del primer grupo de niveles, aparecen más obstáculos y el mazo te permite romperlo todo a mayor velocidad. El ritmo de la acción se acelera, los retos se vuelven más difíciles y el juego pasa de aburrido a moderadamente divertido. Sin embargo, más adelante, nivel a nivel, notas que la diversión se va esfumando sin compasión. Cada nivel es más largo que el anterior, las combinaciones de obstáculos, bloques y objetos se complican y el tiempo es cada vez más reducido. Y no es que pretendamos superar los niveles a la primera, pero es un poco frustrante estar por quinta vez a dos dedos del final y que el tiempo se te agote. En un título de carreras, jugar contrarreloj puede resultar excitante, pero aquí no es más que un estorbo. El hecho de que *Trash It* se base en dar martillazos también es un incordio, ya que, incluso cuando tienes buenos mazos, el juego no deja de ser lento: cada dos por tres tienes que pararte para dar porrazos.

Un punto a favor de los fabricantes es que han incluido un buen número de variantes para aquellos usuarios que se aburran jugando solos. Con la ayuda de un multitap, podéis enfrascaros hasta cuatro participantes en dos modos de opción multijugador.

El modo de lucha consta de varios niveles. Cada uno de los cuatro jugadores compite por llegar el primero a la campana final, a la vez que intenta acumular tantos puntos como pueda. Superados todos los niveles, gana quien obtiene la puntuación más alta. A lo largo de la carrera que lleva a la meta, puedes recoger a otros jugadores, pegarle martillazos y hacer todo lo que esté en tu mano con objeto de entorpecer su avance. En el modo arcade pueden jugar, de forma sucesiva, hasta cuatro equipos con un máximo de cuatro jugadores cada uno. La misión consiste en cooperar con tus compañeros para completar el nivel lo más rápido posible. Ninguno de los dos tipos es la mejor opción multijugador que hayamos visto, pero el modo lucha es bastante graciosillo.

Es un caso trágico. A veces *Trash It* se merece un 7 sobre 10, pero por culpa del límite de tiempo y de los incesantes martillazos de dudosa operatividad, se queda con un 6 y gracias. Y es una verdadera lástima, puesto que contiene algunas de las muestras de jugabilidad más originales y ocurrentes que puedas encontrar. En efecto, si *Trash It* flojea en algún aspecto no es por falta de imaginación, pero en su versión actual, el juego no proporciona la diversión que merece su idea base.



[1] Las diferentes zonas del escenario requieren cantidades de martillazos diversas. Las lavadoras son bastante difíciles de machacar. [2] Un martillo tamaño familiar.

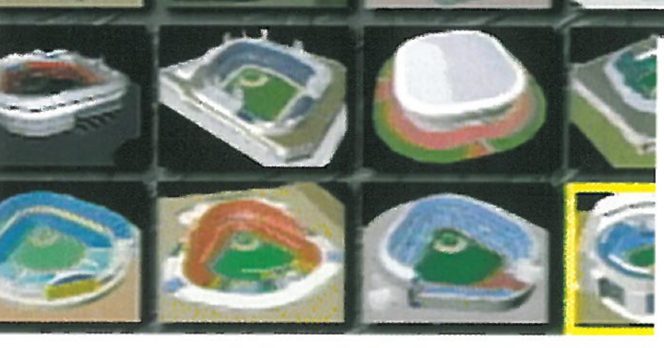



1


3

[1] Atención, la pelota se dirige hacia ti a una velocidad que hace peligrar tu nariz. [2] No puedes permitirte el más mínimo fallo. [3] Aquí tienes diversos campos para elegir. [4] Otro lanzamiento.


2




4

VR Baseball '97

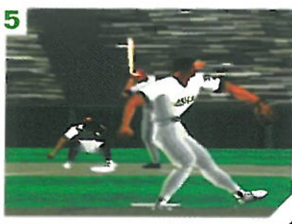
Este simulador de béisbol se ha propuesto ser ejemplar. Y ante la hegemonía de los títulos de fútbol —nuestro deporte rey—, *VRB* se ríe y autoproclama republicano.

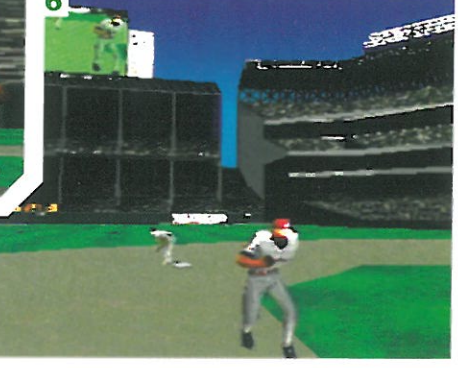
Una muchedumbre marcha feliz y orgullosa hacia el escenario de un gran acontecimiento. De camino, se gastan unos dólares en perritos calientes, palomitas, refrescos, banderines y bufandas de los colores más horteras. No, no es una legión de chicas súper hormonadas peregrinando a la Santa Sede para pedir la canonización de Enrique Iglesias. Son miles de aficionados al béisbol que acuden al Yankee Stadium para asistir al evento deportivo del año, la final de las *World Series*. El comentarista hace los honores: «*Good afternoon ladies and gentlemen and welcome to Yankee Stadium*».

Esta estampa se sitúa, claro está, en los Estados Unidos, donde el béisbol ha constituido, junto al fútbol americano y al baloncesto, el triunvirato que reina sobre todas las demás disciplinas deportivas en ese poderoso país. En España, en cambio, el béisbol despierta tanto entusiasmo como la música country, o sea ninguno. ¿A qué viene distribuir un juego sobre un deporte tan estadounidense en nuestro país? Pues a que otros deportes importados del otro lado del Atlántico han triunfado en nuestras consolas. El ejemplo más clarificador es *Madden '97*, un fabuloso simulador basado en un deporte todavía más *yankee* si cabe: el fútbol americano.

El juego que nos ocupa es *VR Baseball*, la última creación de VR Sports, una reconocida compañía americana especializada en el desarrollo de simuladores deportivos. *VRB* consta de los 28 equipos que conforman la liga americana: 14 constituyen la división American League y entre ellos podrás encontrar a los Red Sox, de Boston; los Cleveland Indians, de Ohio o los Mariners, de Seatle. Entre los 14 conjuntos restantes, que integran la National League, hallarás equipos de la talla de los Cubs, de Chicago; los Padres, de San Diego o los Pirates, de Pittsburg. Cada equipo va acompañado de sus logos y estadios corres-




5


6

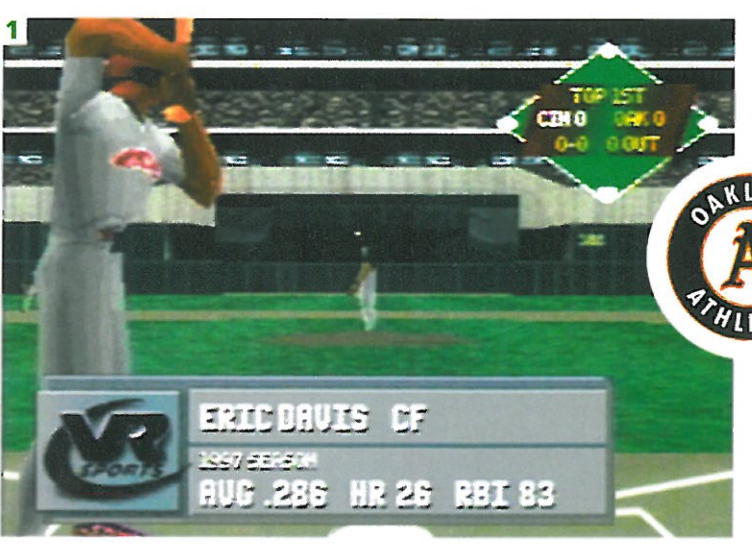
[5] Preparado para un lanzamiento espectacular. [6] Y ahora a correr como un rayo. ¡Pobrecito! Se cree que va a conseguir un *home run*.

En España, en cambio, el béisbol despierta tanto entusiasmo como la música country





■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	VR Sports
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Simulador deportivo





[1] Fíjate en la perfección de los gráficos. [2] Cada equipo tiene su logotipo correspondiente. [3] Una expresión de resignación.

pondientes, entre los que merecen una mención especial el estadio olímpico de Atlanta y Astrodome, una maravilla cubierta.

Los equipos están compuestos por los jugadores de la temporada 96 (te recordamos que la liga de béisbol se juega entre la primavera y otoño del mismo año). No te asustes si muchos jugadores han cambiado de equipo, ya que en esta competición los traspases cada temporada son moneda corriente. Entre los nombres de los jugadores presentes se encuentran algunos de la talla de Wade Boggs, de los Yankees, David Just, de los Braves, Mo Vaughan, de los Red Sox, etc. En total, hay 700 participantes, todos ellos con sus logros del año anterior recogidos en los cuadros estadísticos.

Para empezar, es preferible usar las excelentes opciones de entrenamiento, que aparecen bajo el epígrafe de *HOME RUN DERBY*, donde puedes escoger hasta 10 bateadores y el estadio en el que quieres competir. Este modo tiene como principal objetivo evaluar lo lejos que puedes lanzar la pelota de un solo golpe. Con *BATTING PRACTICE* eliges bateador, lanzador, a qué tipo de lanzamiento quieres responder y a qué velocidad deseas recibir la pelota. Es muy importante que te muestres perseverante en los entrenamientos. Practica, sobre todo, el *batting*, ya que batear es el movimiento más difícil de ejecutar en *VR Baseball*.

Una de las mejores bazas del juego es la facilidad con la que te familiarizas con los controles (a pesar de que las acciones en el béisbol son de complicada ejecución). No tardarás en lanzar bolas rápidas o con efecto, mover a los corredores de las bases o lograr algún que *home run*.

En la nueva propuesta de VR Sports tienes la posibilidad de competir en la liga regular y cumplir el calendario de la temporada en curso. En esta opción debes enfrentarte a todos los equipos y una vez los hayas derrotado, participarás en los *play-off*, donde los ganadores de cada división se enfrentarán entre sí en la famosa *World Series*. Como puedes ver, este procedimiento de selección del campeón es idéntico al de la NBA. En la opción de *New season* puedes elegir la duración del campeonato, así como hasta ocho equipos con los que competir.

En esta opción se irán grabando los resultados hasta ocupar cinco unidades de memorias de una tarjeta. El uso de tanta memoria se explica por el hecho de que los datos grabados no sólo incluyen los resultados de los partidos, sino también las anotaciones de cada jugador, con objeto de determinar cuál es el mejor equipo de cada liga: los míticos *All-Star*.

No olvidemos la *Exhibition game*, una opción estupenda para enfrentarte a un vecino. Es muy aconsejable dirigirse al submenú *Options* y rebajar el número de *innings*, pues los nueve que se juegan en un partido de verdad pueden hacerse demasiado tediosos para los jugadores novatos. Es curioso que en esta opción incluso podamos determinar la hora a la que tendrá lugar el encuentro.

Los gráficos de este juego son bastante dignos. Pocas veces tenemos la oportunidad de ver deportistas de tales dimensiones. *VR Baseball* sale airoso en la ejecución de movimientos de cámara de 360° y animaciones en tiempo real. Además, parece que cada jugador tiene un estilo característico que podrás observar en su manera de acercarse a la posición de bateo.

Tenemos el jugador tipo «aquí estoy yo», que se acerca a la posición con la cabeza bien alta y que, en el recorrido desde el banquillo al montículo, no deja de mirar desafiante al *pitcher* (lanzador). Otro de los prototipos es el «inseguro», que arrastra el bate sin demasiada convicción. Por su parte, el «atleta», antes de ejecutar el golpe, hace unos ejercicios de calentamiento.

VR Baseball te ofrece tres tipos de perspectiva. La Virtual Fieldvision proporciona uno de los seguimientos de la acción más impresionantes nunca vistos. Suaves y sin cortes, son tan perfectos que a menudo te olvidarás por completo de que estás ante un videojuego. TV Camera es la vista que usa la televisión americana en sus retransmisiones. Free Float te permite escoger desde donde quieres seguir la acción. Hay 12 posiciones de cámara en total, todas ellas seleccionables en el transcurso del partido.

Si el béisbol es algo nuevo para ti, *Baseball '97* es una buena introducción. Aunque no seas un entusiasta de este deporte, su conversión a videojuego por VR Sports tiene virtudes suficientes para engancharte a la pantalla por muchas, muchas horas.





[1] Los menús están muy bien diseñados. [2] Las estadísticas le dan al juego un aire muy profesional.

Alternativas...

Big Hurt Baseball	6/10





[1] Cada jugador tiene un estilo propio. [2] Hay muchas opciones que elegir. [3] Debes tener siempre el bate preparado.

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Buenos 6	■ ACCIÓN	Muy buena después de un rato 7
■ SONIDO	Aceptable 5	■ PRESENTACIÓN	¡Qué lástima! 4
■ ADICTIVIDAD	Esto va en serio 7	■ ORIGINALIDAD	Aquí bastante, claro 7

Un juego técnicamente deslumbrante, pero que tiene en su contra el desconocimiento que existe del béisbol en nuestro país. Dale una oportunidad. No te defraudará.

7 sobre 10



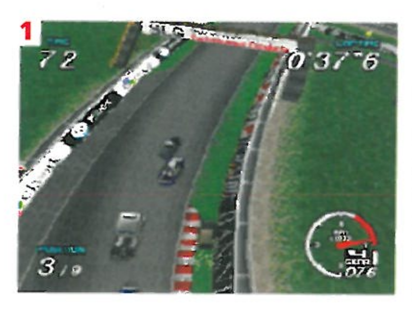




■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Clockwork Games/Psygnosis
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de carreras

Speedster

Algunos juegos de carreras se basan en la velocidad pura y dura. Otros en el afán competitivo. Y unos pocos quieren gustar a todo el mundo...

1


2


3


[1] Excelentes gráficos desde el ángulo de visión posterior. [2] Opción de dos jugadores. [3] Más gráficos magníficos. [4] Estas imágenes del centro de la ciudad parecen también atractivas.

4


S*peedster* presenta un curiosa perspectiva desde arriba. Puedes modificar este ángulo a tu antojo hasta conseguir un juego de carreras donde la pista aparezca totalmente vertical. La sensación es rara. De hecho, todo el juego lo es.

Puedes escoger entre ocho vehículos, divididos en dos categorías: coches rápidos y vehículos pesados (camiones y todo terrenos). Por otro lado, hay ocho trazados en los que puedes competir, ya sea de forma sucesiva (en la modalidad de Campeonato), o siguiendo el orden que más te plazca. Lo primero que notarás cuando empieces a conducir cualquiera de los vehículos es su extremada sensibilidad. Incluso en el modo Conducción Normal te irás de un lado a otro de la pista por humilde que sea la maniobra pretendida. Si cambias a Conducción Lenta verás que los coches son más manejables, pero todavía propensos a zigzaguear al mínimo contacto.

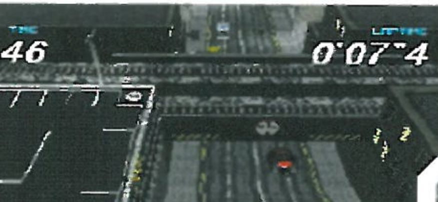
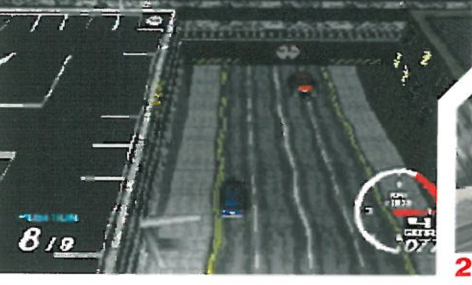
A pesar de que los vehículos son pequeños, el lastre más pesado de *Speedster* es su escasa velocidad. Casi siempre te sientes como una tortuga a la caza de otros vehículos, que parecen diseñados para tener un comportamiento idéntico. Si los adelantas, el más leve fallo en un viraje te hace volver a la cola de la carrera. Y si por desgracia uno de los coches choca contra tu parte trasera o, aún peor, si eres tú el culpable del incidente, os vais los dos al taller de reparaciones. Si a esto le sumamos el hecho de que en el modo Campeonato no hay más remedio que ganar una carrera para pasar a la siguiente, el resultado es que el juego pierde emoción.

Todo lo que tienes que hacer en *Speedster* es abrirte paso entre tus contrincantes, con la complicación de que tu vehículo se estropea al chocar con obstáculos. Esto no tiene por qué resentir el rendimiento de tu conducción, pero una vez rebasado el escaso metro de seguridad, tu coche empieza a desintegrarse, lo que significa que **tienes que adelantar a tus competidores evitando cualquier contacto. No es una empresa fácil, sobre todo en los últimos niveles.** Si acabas en una posición honrosa (la segunda y tercera plaza te permiten volver a jugar), tendrás la oportunidad de ver la repetición. Puede resultar incluso más emocionante que la carrera real. Lo que no es recomendable es competir utilizando el ángulo de visión desde el pie de carretera.



Speedster no es el juego de carreras más excitante sobre la faz de la tierra. Aunque su ángulo de visión evoque las sensaciones que produce *MicroMachines* y las carreras tengan un aspecto excelente, su acción y jugabilidad no van a hacerte derrochar grandes dosis de adrenalina.

Incluso en el modo Conducción Normal te irás de un lado a otro de la pista, por humilde que sea la maniobra pretendida

1



2


[1] En plena carrera por las calles de la ciudad. Tienes que tener un ojo puesto en el límite de tiempo. [2] Es muy recomendable ver de nuevo la carrera: la repetición casi puede resultar tan divertida como la competición.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Carreras excelentes 8	■ ACCIÓN	Lenta y accidentada 4
■ SONIDO	Peor, imposible 2	■ PRESENTACIÓN	Ni frío ni caliente 5
■ ADICTIVIDAD	Bastante probable 7	■ ORIGINALIDAD	Algunas ideas de agradecer 4

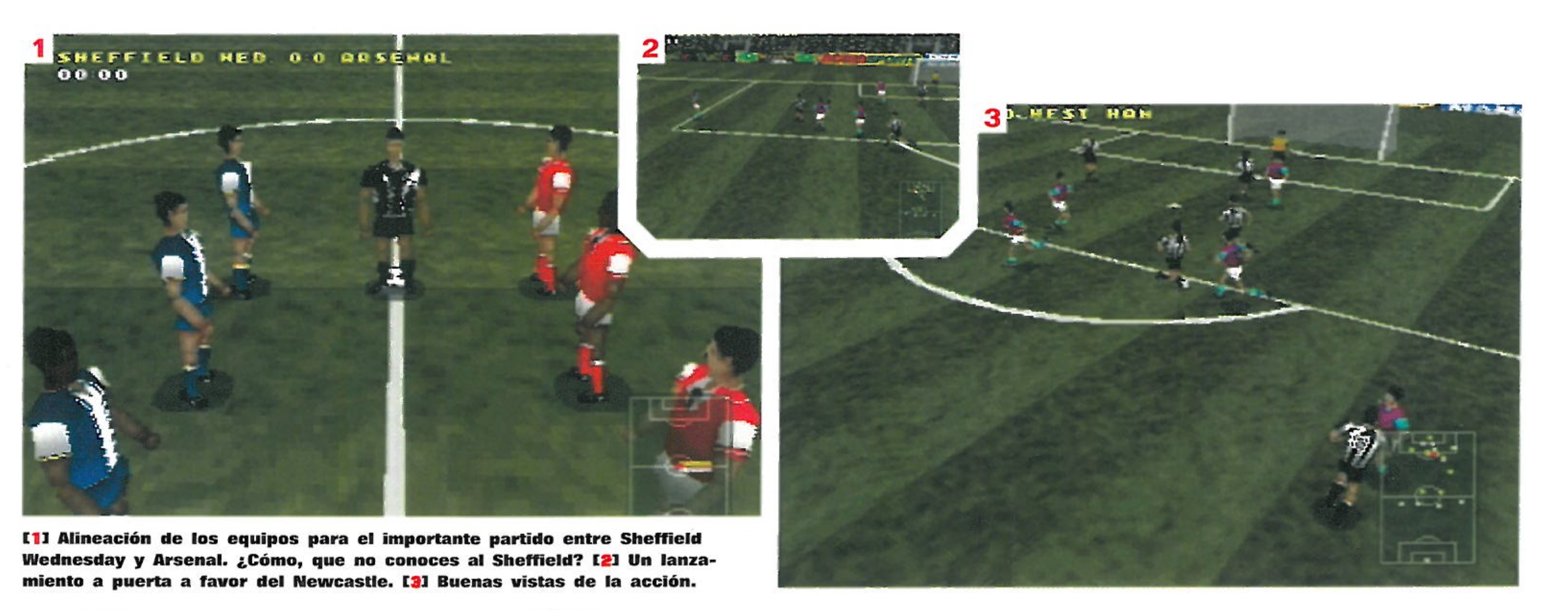
***Speedster* es un juego de carreras con algunas innovaciones, pero demasiado lento e indiferente a la conducción real como para entusiasmar.**







EDITOR	Arcadia	FABRICANTE	Gremlin
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	Simulador de fútbol



[1] Alineación de los equipos para el importante partido entre Sheffield Wednesday y Arsenal. ¿Cómo, que no conoces al Sheffield? [2] Un lanzamiento a puerta a favor del Newcastle. [3] Buenas vistas de la acción.

Actua Soccer Club Edition

Encontrar una fórmula ganadora y ponerla en práctica está muy bien siempre que la meta inicial no se olvide por el camino.

Actua Soccer nos pareció en su momento un juego fabuloso. Desde entonces ha llovido mucho y han aparecido otros juegos de fútbol que se le han acercado bastante, pero sin llegar a alcanzar su increíble jugabilidad. Es comprensible, por tanto, que Gremlin intente repetir la misma fórmula ganadora.

Pero esta vez les ha fallado el invento y el rey ha sido destronado. Ya se sabe, los tiempos cambian. Puede que sólo hayan pasado 17 meses, pero en el mundo del desarrollo de software el que no corre vuela, y **desde su lanzamiento, *Adidas Soccer '97* y *ISS Pro* le han marcado unos cuantos goles.** El problema de *Club Edition* es que no va más allá de ser un desfile de equipos (para colmo todos británicos). La jugabilidad no ha cambiado gran cosa y aunque es verdad que si era un buen juego debería seguir siéndolo, no hay que olvidar que todo es mejorable: incluso *Actua Soccer*.

No creemos que haya sido una jugada de cínicos —o quizás sea que somos unos buenazos sin ninguna perspicacia—, pero cambiar de equipos internacionales a nacionales (en este caso de la división de honor británica) no es una novedad que justifique empeñar el diente de oro. Si tienes el *Actua* original no hace falta que compres éste a menos que consideres que un encuentro entre el Liverpool y el Newcastle es más emocionante que el que enfrenaría a los equipos nacionales de Inglaterra y Brasil. **El poderío de los equipos está perfectamente graduado. Así, el Manchester United juega mejor que, pongamos, Southampton, y el Arsenal**, conocido por su juego aburrido y pesado, hace honor a su reputación en *Club Edition*.

Insistimos en que *Actua Soccer* es un buen título. Hay quien piensa que es el mejor juego de fútbol para PlayStation. Otros —y nos incluimos en este grupo— creen que *ISS Pro* es mejor. Si eres un admirador empedernido de *Actua* quédate con esa versión, ya que la nueva no tiene mejoras suficientes para justificar su compra.



Alternativas...

ISS Pro	9/10
Actua Soccer	9/10
ISS Deluxe	8/10
Adidas Power Soccer	8/10
APS International	8/10
Goal Storm	8/10
FIFA Soccer '97	7/10

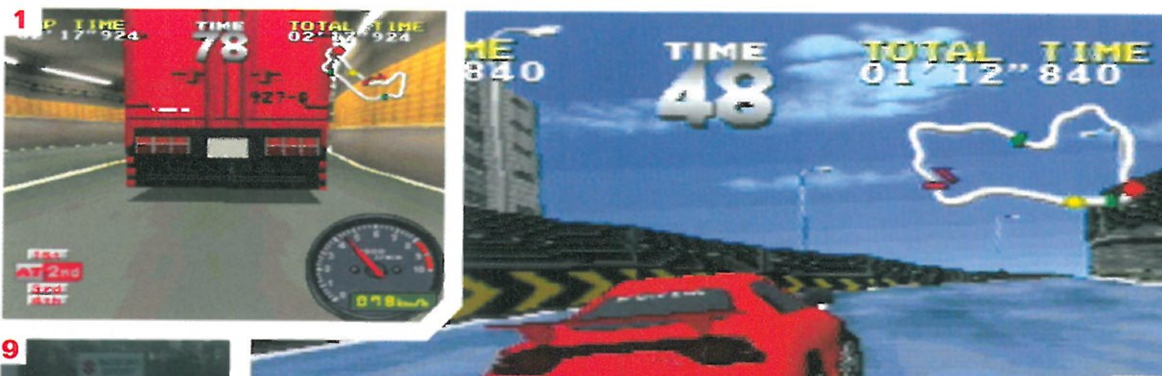


VEREDICTO

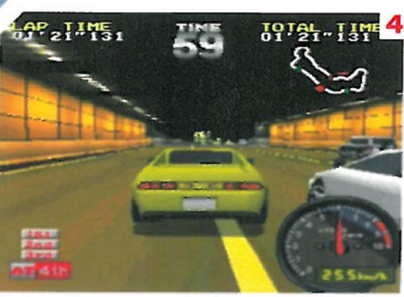
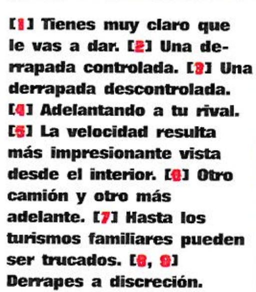
GRÁFICOS	Movimientos suaves	7	ACCIÓN	Buena, pero no la mejor	7
SONIDO	Buen comentarista... inglés	8	PRESENTACIÓN	Normalilla	5
ADICTIVIDAD	Razonable	7	ORIGINALIDAD	Microscópica	3

Aunque *Club Edition* es un juego espléndido, ha sido superado por otros. Si tienes la versión anterior no vale la pena.







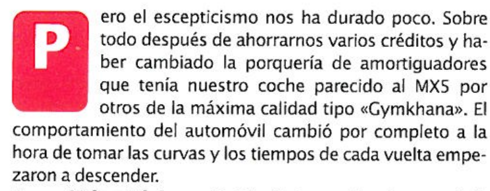



[1] Tienes muy claro que le vas a dar. [2] Una derrapada controlada. [3] Una derrapada descontrolada. [4] Adelantando a tu rival. [5] La velocidad resulta más impresionante vista desde el interior. [6] Otro camión y otro más adelante. [7] Hasta los turismos familiares pueden ser trucados. [8, 9] Derrapes a discreción.

Tokyo Highway Battle

¿Un juego de carreras en el que los amortiguadores sí marcan la diferencia? Si no lo veo no lo creo...

Pero el escepticismo nos ha durado poco. Sobre todo después de ahorrarnos varios créditos y haber cambiado la porquería de amortiguadores que tenía nuestro coche parecido al MX5 por otros de la máxima calidad tipo «Gymkhana». El comportamiento del automóvil cambió por completo a la hora de tomar las curvas y los tiempos de cada vuelta empezaron a descender.



***Tokyo Highway Battle* dista mucho de ser original. Los tres únicos circuitos en los que corres tras un rival controlado por ordenador** han sido situados en las autopistas de Tokio llenas de camiones y autobuses. Si consigues cruzar la línea de meta el primero, recibes como premio una gran copa repleta de dinero; si llegas segundo, sólo te llevas una copa pequeña con dinero; y si logras completar los tres circuitos en primer lugar, puedes volver a recorrerlos, esta vez jugando contra una serie de oponentes más veloces. Y, como plato final, tendrás que competir con el conductor más duro de todos, Drift King. Precisamente los derrapes son uno de los elementos más atractivos del juego.

Pero esta característica tampoco es nada nueva, porque derrapar equivale a pisar el freno en las curvas —algo que ya se hacía en la serie de *Ridge Racer*— y, además de fomentarlo en todo el juego, los fabricantes han tenido el detalle de colocar un botón lateral para que hasta los más torpes a la hora de pisar el freno en las curvas puedan conseguir los

Es verdad que sólo hay tres circuitos... pero la jugabilidad es satisfactoria y es de agradecer un juego que como mínimo se esfuerza por resultar realista





EDITOR	Arcadia	FABRICANTE	THQ/Jaleco
DISPONIBLE	Agosto	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	9.990 pesetas	GÉNERO	Simulador de conducción

[1, 2] Para conseguir el dominio del derrapaje en las curvas hay que practicar. [3] Preparándose para la salida. [4] Otra derrapada defectuosa. [5] A la vista la parte trasera de un autobús. [6] Los gráficos del entorno son muy buenos. [7] Si haces una buena salida, asegurarás que tu rival vaya detrás de ti durante un buen rato. Aunque no muy largo.



mejores derrapes. De todos modos, familiarizarte con este tipo de movimiento no es nada fácil. El coche tiende a cruzarse en medio de la carretera, pues el conductor no cesa de compensar demasiado, primero hacia un lado y luego hacia el otro. Pero una vez has conseguido hacerte con el control, tomar una curva puede convertirse en una experiencia muy estimulante.

Tokyo Highway hace lo imposible por ser realista. El cambio de los amortiguadores es decisivo, pero no hay que ser ingenuo y pensar que ya lo tienes todo resuelto: no esperes que el coche acelere de 0 a 100 en tres segundos, pero sí notarás que responde mucho mejor al tomar las curvas. Se trata de algo muy positivo que constituye una de las partes más interesantes del juego. **Te montas tu coche, lo repasas aquí y allá... y antes de que te des cuenta, estarás ganando carreras**, momento en que te deshaces de tu viejo coche y lo cambias por otro más rápido y más grande. Entonces tienes que volver a realizar las modificaciones que más te convengan. Sin embargo, saber qué modificaciones debes llevar a cabo gastando tus créditos no es tan sencillo como podría pensarse. Puedes recurrir a un asesor técnico del juego, pero no creas que te va a solucionar la vida. No te dice que si compras una turbina más grande para el motor de tu coche, tienes que hacer una rectificación para conseguir su rendimiento máximo.

Debes tener en cuenta que una vez que te has hecho con un coche medio decente, tan sólo has ganado una batalla, no la guerra. Como puedes imaginarte, las autopistas de Tokio están atestadas de tráfico. **Por todas partes hay camiones, autobuses y camionetas, y como si no costara bastante ganar al coche conducido por ordenador, además tienes que hacerlo abriéndote paso por el tráfico a una velocidad de 280 km/h.** Muchas veces te verás derrapando al intentar tomar una curva y en más de una ocasión te darás contra la parte trasera de un maldito camión con remolque sin que puedas evitarlo.



Tokyo Highway Battle es un buen juego. Es verdad que sólo hay tres circuitos y que no son suficientes, pero la jugabilidad es satisfactoria y es de agradecer que haya un juego que como mínimo se esfuerza por resultar realista, como *Porsche Challenge*. De hecho, si lo comparamos con éste, *Tokyo Highway Battle* le va a la zaga.

A algunos les gustará *Tokyo Highway Battle* porque ofrece un grado añadido de tensión y emoción cuando hay que abrirse paso por el tráfico, mientras que otros encontrarán *Porsche Challenge* algo más «puro». Si ya te has hartado de *F1*, o no te gustan los Porsche, o no te hace gracia pasar el rato conduciendo un enorme trailer, entonces no deberías pasar de *Tokyo Highway Battle*.



Alternativas...

Formula 1	9/10
Ridge Racer	9/10
Porsche Challenge	9/10
Andretti Racing	7/10

VEREDICTO

GRÁFICOS	Muy bonitos 8	ACCIÓN	Muy agradable 8
SONIDO	Flojo 6	PRESENTACIÓN	Por encima de la media 6
ADICTIVIDAD	Desafío mayúsculo 7	ORIGINALIDAD	Poca, la verdad 4

***Tokyo Highway Battle* es un juego de conducir divertido que cuanto más lo juegas, más te gusta. Sería mejor si tuviera un par más de circuitos y unos cuantos camiones menos.**

7 sobre 10

Sé bueno y juega con PlayStation Magazine

La Ciudad de los Niños Perdidos





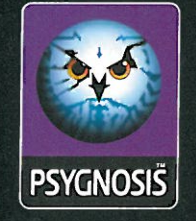








En una tenebrosa residencia oculta tras los chopos de un cementerio, una anciana ve pasar sus últimos días mientras se balancea en una mecedora roída. Sus cabellos largos y grises ocultan su rostro apergaminado, del que sólo sobresale su nariz afilada y verrugosa. ¡Sí, es la «señu», la profesora de tu orfanato! En el pasado, era capaz de recitar por orden alfabético los nombres y apellidos de los 80 niños de tu galería sin mirar la lista una sola vez. Ahora, la pobre mujer no reconoce ni a sus hijos. Sólo se acuerda de ti y de esas endiabladas travesuras tuyas que convirtieron sus radiantes rizos dorados en un pelo blanco y reseco. Para que puedas redimirte, *PlayStation Magazine* te invita a participar en el sorteo de cinco copias de *La Ciudad de los Niños Perdidos*, cuyo argumento presenta a unos huérfanos cándidos y solícitos. Ya sabes, envíanos tus respuestas antes del 1 de agosto y, ¿quién sabe?, quizás gracias al juego te vuelvas bueno y le lleves unas flores a la entrañable «señu». «Por favor, ¿la sepultura de la señora Pérez Pilongo ?»







El premio

Una copia de *La Ciudad de los Niños Perdidos* para cada uno de los cinco ganadores.

Las preguntas

A ¿Quiénes son los directores de la película en que se basa el juego?

B ¿Por qué otra famosa película son conocidos?





Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Las respuestas

Envía este cupón a CONCURSO
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS
PlayStation Magazine
Aragón 182, 9.º A
08011 Barcelona

Respuestas:..
....
Nombre:..
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Y LOS AFORTUNADOS SON...

Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizás lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.



Concurso *DISRUPTOR*

Ganadores de un viaje para dos personas a Londres

Argelaga Escursa, Jorge (Barcelona)



Ganadores de un paquete *Disruptor* (demo jugable + camiseta Virgin + taza)



Fernández Élez, Roberto (Madrid)
García de León, Gersám (Tenerife)
Núñez Vázquez, Iván (Vigo)
Palomero García, Claudina (Barcelona)
Pérez Martín, Fernando (Madrid)







SUSCRIPCIÓN MAYO 1997

José Antonio Álvarez Muñoz (Granada)
Pablo J. Bermejo García (Tenerife)
Diethar Fernández Orth (Vizcaya)
Martín Céspedes Ferrando (Barcelona)
Pedro González Canabal (Madrid)
Guillermo Madurga Hernández (Barcelona)
Juan Ramírez Masó (Barcelona)
Erik Ruiz Vicente (Barcelona)
Manuel Márquez (Ceuta)

El deporte rey

La historia del software de fútbol es larga y está llena de grandes momentos. Los simuladores del deporte rey iniciaron su andadura hace casi veinte años y su posición actual está más que consolidada. Estadísticos, lógicos, 100 x 100 arcade... Los hay para todos los gustos. ¿Qué te parece si hacemos *flashback* y nos damos un paseo por la historia del fútbol?



Los juegos de fútbol han sido parte integrante del entretenimiento informático desde el Jurásico de los videojuegos. Desde la Sinclair Spectrum hasta la PlayStation, todas las plataformas han sido bombardeadas con títulos de fútbol (tanto los de formato arcade como los de gestión de equipos) que han tenido —todo hay que decirlo— éxitos dispares. El atractivo que ejercen los simuladores de fútbol es fácil de explicar: se trata del deporte nacional en muchos países, la disciplina con la que se identifica la mayor parte de la gente; además, la posibilidad de mover una pelota por un monitor y ejecutar preciosos pases que culminen en un lanzamiento de 27 m que introduzca el esférico por la escuadra ante la impotencia del portero, es una de las experiencias más gratificantes que pueda proporcionar un videojuego. En resumen, te permiten jugar la clase de fútbol al que nunca podrías aspirar en la vida real.

Hasta 1988, los juegos de fútbol no empezaron a desarrollarse en serio. La C64 seguía siendo la plataforma preferida y *Emlyn Hughes* un título popular

Los primeros juegos de fútbol consistían simplemente en la gestión de fichajes y la determinación de las alineaciones, estrategias, etc., aunque algunos de ellos todavía gozan de una gran reputación. Kevin Thomas creó en 1981 *Football Manager*, el primero de sus juegos de dirección. Para mucha gente supuso la



CRONOLOGÍA DE LOS JUEGOS DE FÚTBOL

La mayoría de los videojuegos de fútbol llevan denominación de origen Gran Bretaña, de ahí que a menudo estén tan centrados en la realidad del balompié en esas islas. Cualquier recorrido por la cronología del software futbolístico obliga, por lo tanto, a hacer un repaso de las fechas más señaladas de la historia reciente del fútbol británico. Después de leer esta cronología, los poseedores de juegos de dirección y simuladores de este deporte comprenderéis mejor por qué esos programas son como son.

A principios de los años ochenta, los equipos ingleses dominaban las competiciones europeas de clubes. En 1981, el Ipswhich Town (¿mande?) ganó la Copa de la UEFA frente al AZ 67 Alkmaar (¡caramba con la palabrita!). Era el mismo año en que Kevin Toms estaba escribiendo su primer juego de dirección de fútbol. El Liverpool derrotó al Real Madrid en la final de la Copa de Europa y el Aston Villa quedó campeón de Liga. El ex manager del Liverpool, Bill Shankly, falleció ese mismo año (y nosotros aquí, disfrutando de *la movida*. ¡Qué frívolos!).

España albergó el Mundial de Fútbol en el año 1982. El británico Bryan Robson marcó el gol más rápido de toda la historia de la competición a los 27 segundos de iniciado el encuentro frente a Francia, pero Inglaterra fue eliminada sin perder un solo partido, con un único tanto en contra tras haber empatado a 0 goles con España. Mala suerte, muchachos. El campeonato fue conquistado por Italia. Diego Armando Maradona fichó por el Barcelona procedente del Boca Juniors, batiendo el récord de fichaje más caro de la historia (más o menos 800 millones de pesetas). El Aston Villa, para sorpresa de toda Europa, ganó al Bayern de Munich en la final de la Copa de Europa. Bobby Robson (ahora discutido entrenador del equipo azulgrana) se convirtió en el seleccionador de Inglaterra.

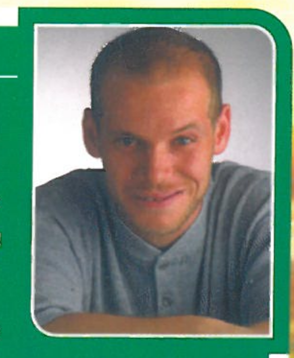
En 1983, el Real Madrid pierde la Recopa ante el Aberdeen de Alex Fergusson. Bob Paisley deja de ser entrenador del Anfield después de nueve años en el cargo. Sigue siendo el entrenador de un club inglés que más éxitos ha cosechado. El Brighton casi derrota al Manchester United en la final de la FA Cup, pero pierde el partido de desempate por 4 a 0. El Watford queda segundo de la Liga tras el Liverpool y el valeroso Wimbledon gana la Cuarta División. *International Soccer* nace para Commodore 64.

En el Estadio de Maracaná un inglés marca un gol antológico. Efectivamente, corría el año 1984 cuando John Barnes inicia la carrera, regatea a medio equipo brasileño y marca un tanto para Inglaterra. Francia gana la Eurocopa al derrotar a España por 2-0 en el Parc des Princes.

Ninguna de las selecciones británicas se ha-

ARNAU MARÍN

Periodista *freelance*



¿El mejor juego de fútbol de todos los tiempos? *ISS Pro*. Me encantan su panorámica lateral, los pases y detalles como el potenciómetro de chute, las tácticas para provocar fueras de juego, etc. ¡Imaginaos *ISS Pro* con cuatro u ocho jugadores! Todo llegará... El *Super Soccer* para Nintendo sigue siendo un buen juego. Es el más realista. Los *FIFA* son lo mejor en bases de datos de jugadores, pero les falta jugabilidad. Luego están *Adidas Power Soccer* y *Actua* Soccer, donde marcar y alcanzar el control del juego es demasiado difícil. Sobre los juegos de dirección sólo puedo decir que me parecen aburridísimos. *PC Fútbol* y *Player Manager* son muy poco adictivos. Además, para estrategia ya tenemos joyas como *Sim City*, ¿no? Son básicamente para PC. Cuando de fútbol se trata, prefiero los juegos para consola, porque van a mayor velocidad y los colores son más nítidos y definidos.

DIDAC BOSCH

Músico



La verdad es que no he probado ningún juego de fútbol en una PlayStation. Casi siempre he jugado en PC. El primer título que probé era de Konami (ahora no recuerdo su nombre), hará unos 5 o 6 años. Era bueno, bastante jugable, claro que los gráficos... Un par de años después jugué con *Match Day II*, que me pareció excelente, aunque un pelín lento. Supongo que era culpa de mi ordenador. Creo que es mi juego predilecto por la libertad de movimientos que concede a los jugadores en el campo. Te permite hacer jugadas únicas. También recuerdo un juego con Butragueño. De hecho, lo recuerdo porque era malísimo. El que tampoco estaba nada mal era el *Manchester United*. En realidad, prefiero los juegos de dirección a los simuladores puros, aunque *PC Fútbol* ya no me gusta tanto. Con tantas opciones se hace pesado.

VICTOR MANUEL DA SILVA

Periodista *freelance*

Desde que hace diez años me senté por primera vez ante *Kick Off*, los juegos de fútbol se han adueñado de una parte importante de mi tiempo libre.

Los juegos en 2-D o de perspectiva aérea tienen para mí un encanto especial, aunque técnicamente acostumbren a rayar en la mediocridad. En estos juegos el balón no suele pegarse al pie del jugador como sí acostumbra a suceder en los juegos 3-D, un detalle que cambia por completo la forma de jugar, y en particular, de regatear. En mi opinión, el mejor exponente de este género es *Sensible Soccer*, la prueba de que la diversión no siempre necesita de virtuosismos técnicos. Creo que tanto *Sensible Soccer*, como *Kick Off* y *Dino Dini's Soccer* merecen ser rescatados por la moda retro por el bien de los usuarios de PlayStation.

En cuanto a juegos de 3-D, yo me quedo con *FIFA '97*. Eso no significa que no sea consciente de que el portero siempre hace fácil lo difícil y viceversa, o de que puede salir más a cuenta jugar a pelotazo limpio que subir el balón con elegancia.

Estoy deseoso de probar *International Superstar Soccer Pro*, para ver si está a la altura de la expectación que ha levantado. De ser así, Konami podría arrebatar la corona que Electronic Arts ostenta desde 1994.





[1] *Sensible World of Soccer* de Amiga, el juego que tanta influencia ha tenido y que para muchos sigue siendo el mejor simulador de fútbol de todos los tiempos. [2] Sin embargo, *Tracksuit Manager* es uno más de los muchos juegos de dirección producidos para Amiga.

primera oportunidad de introducirse en el ambiente típico del fútbol británico (se veían aficionados vestidos con abrigos de lana que en el descanso se arrojan tazas de té de plástico). Jon Ritman escribió el apreciado *Match Day* y *Match Day 2* para Spectrum, un juego arcade con dos grupos de jugadores vagando por la pantalla. La Commodore 64 no sólo funcionaba con discos blandos, sino que también tenía un sistema de cartucho. El departamento de cartuchos de la empresa sólo produjo un título de éxito: *International Soccer* (1983). Aunque su jugabilidad dejaba que desear, este título iba sobrado de *sprites* y se erigió un ejemplar sensacional para su época.

Hasta 1988, los juegos de fútbol no empezaron a desarrollarse en serio. La C64 seguía siendo la plataforma preferida, con títulos como *Emlyn Hughes International Soccer*, de Audiogenic, *Microprose Soccer* (creado por los chicos que luego montaron Sensible Software) y *Tracksuit Manager*.

En ese año también se produjo el ascenso vertiginoso de Atari ST y Amiga, siendo el primero el que tuvo por aquel entonces una mayor repercusión. En ese momento la Nintendo y Master System, de Sega, irrumpieron en el mercado, aunque, aparte de títulos como *Kick Off* (*Super Kick Off* para la consola de Sega) y *Konami Hyper Soccer*, no aportaron nada digno de mención. En 1989, las compañías de software, que antes se habían mostrado más proclives al ST, empezaron a dirigir su atención a la floreciente Amiga y así surgieron los títulos de fútbol más innovadores. Dino Dini se convirtió en una leyenda de la programación con sus juegos de la serie *Kick Off*, y *Player Manager* consiguió combinar con éxito el estilo *Kick Off* con un simulador de dirección.

En 1992 aparece *Sensible Soccer*. Los gráficos no eran nada extraordinario, pero con el tiempo acababas por encariñarte con ellos. Pero, por lo que respecta a la jugabilidad, *Sensi* (como muchos lo llaman) sigue siendo uno de los mejores simuladores de fútbol jamás creados. Todavía es referencia obligada cuando se habla de control sobre las propias jugadas. La consola Amiga sirve de soporte a unos 70 títulos de fútbol, entre los que destacan *Goal!*, *Kick Off 3* de Dino Dini, *Empire Soccer* (un ejemplar extravagante con estilo de dibujos animados creado por Graftgold) y una plétora de simuladores de dirección de fútbol más que dignos.

A principios de los años noventa, se produce el ascenso de Sega y las consolas de 16 bits de Nintendo, la Mega Drive y la Super-Nintendo. En esos años, *FIFA Soccer* de EA fue el título que demostró más imaginación con su impresionante perspectiva isométrica y espléndidos gráficos, aunque las versiones posteriores no han estado a la altura del original. *ISS Deluxe*, para la SuperNintendo, sigue siendo uno de los mejores juegos de fútbol de la historia, a pesar de que no permite la libertad de movimiento característica de *Sensible Soccer*. Parece ser que está asegurada una pronta versión de *ISS Deluxe* para la PlayStation,

En las islas británicas se ha acuñado un término para referirse a los numerosos fans de los juegos de dirección: «statto» (de *statistics*, es decir, estadística). De hecho, hubo un tiempo en que parecía que todos se dedicaban a fabricar estos juegos para Amiga

bia clasificado para la fase final. Liverpool y Everton ganan la liga y la FA Cup, respectivamente y Ian Rush es el máximo goleador del campeonato con 32 goles. En 1984, el Campeonato Nacional de Gran Bretaña, que se había disputado año tras año durante más de un siglo, a excepción de los años de guerra, se celebra por última vez. Irlanda del Norte lo gana, pero son Inglaterra y Escocia las naciones que deciden que ha dejado de tener sentido.

1985 no fue un año demasiado propicio para el fútbol inglés. En Valley Parade sobreviene la tragedia al quemarse por completo las graderías de madera del Bradford City. Murieron cincuenta y seis personas. Y en la final de la Copa de Europa celebrada en Bélgica, la tragedia vuelve a cebarse en el estadio de Heysel, cuando los *hooligans* del Liverpool cargan contra los de la Juventus, provocando el derrumbamiento de un muro y la muerte de 39 personas. El Everton consigue la Liga y la Recopa de Europa, y el Manchester United tiene que conformarse con la FA Cup, a pesar de haber ganado los diez primeros partidos de Liga.

1986, fue el Año del Campeonato del Mundo México '86. ¡Menudos goles se marcaron! Inglaterra llega hasta los cuartos de final, donde pierde ante Argentina por 2 a 1. El entonces mejor jugador del mundo, Diego Armando Maradona, marca el primer tanto con el puño («la mano de Dios») y luego regatea a medio equipo inglés y consigue un soberbio segundo tanto que lleva a su equipo a la victoria. Un tal Graeme Souness ficha por los Rangers y emprende la renovación del equipo hasta llevarlo a los puestos más altos. El delantero centro del Everton, Gary Lineker, es fichado por Terry Venables para jugar en el *Barça* y el Liverpool consigue el doblete en el primer año como jugador-entrenador de Kenny Dalglish. George Graham se convierte en el entrenador del Higbury. Fallece Stanley Rous, uno de los grandes hombres del fútbol inglés y ex presidente de la FIFA. Ron Atkinson es destituido como entrenador del Manchester United y rápidamente sustituido por Alex Ferguson, entrenador del Aberdeen.

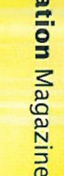
1987. A partir de ese año, el equipo que quede último de la Cuarta División descenderá directamente a las categorías regionales. Torquay tiene todas las cartas para ser el equipo que pierda la categoría. Faltan ocho minutos para que finalice el último partido de la temporada, y va perdiendo 2-1 contra Crewe. Un defensa del Torquay cae al suelo lesionado y un perro policía, llamado *Ginger*, entra en el campo a toda velocidad y hunde sus dientes en la pierna del pobre jugador. El partido se suspende durante cinco minutos y cuando se reemprende, el Torquay consigue forzar un empate que relega por primera vez al Lincoln a la competición no profesional. ¡Ah!, el Everton gana la Liga, el Coventry (por el que nadie apostaba) la FA Cup y el pobre Sunderland desciende a la Tercera División por primera vez en toda su historia.

En 1988, el Liverpool iguala el récord del Leeds conseguido en 1974 al no perder ninguno de los 29 primeros partidos de la temporada y, como era de esperar, gana el título. El Wimbledon les arrebata la FA Cup después de que John Aldridge (que en esa temporada había marcado 11 goles) yerre un penalti. En ese año se celebra la Eurocopa en Alemania. Para Inglaterra, el campeonato se convierte en una «escabechina» y pierde los tres partidos que disputa. Holanda es la campeona y Marco van Basten marca en la final contra los rusos uno de los mejores goles jamás vistos: una fabulosa volea lanzada desde un ángulo cerrado.

Después de su resonante victoria en la final de la FA Cup de 1987, el Coventry pierde en 1989 contra el Sutton, un equipo regional que en la cuarta ronda cae derrotado por 8 a 0 ante el Norwich. En ese mismo año, el entrenador del Nottingham Forest, Brian Clough, golpea a un par de aficionados cuando invaden el terreno de juego en un partido de Liga. Clough es multado con 5.000 libras y se le prohíbe pisar un campo de fútbol por lo que resta de temporada. El entrenador de los Glasgow Rangers (equipo de protestantes), Graeme Souness, protagoniza uno de los traspasos más extraños en la historia del fútbol inglés. Mo Johnston, ex delantero del Celtic de Glasgow (equipo de católicos), ficha por su antiguo club tras abandonar el Nantes y es presentado ante los incondicionales de Parkhead pocos días antes de iniciarse la final de la Copa de Escocia. Pero, en un giro inesperado, Souness se lo arrebata para llevárselo al Rangers y los hinchas encolerizados se manifiestan fuera del Ibrox (el estadio «protestante») quemando bufandas y entradas. Noventa y seis aficionados del Liverpool mueren aplastados en Hillsborough durante la semifinal de la FA Cup. El Liverpool pierde la Liga en el último minuto, cuando Michael Thomas marca un decisivo gol para el Arsenal.

Italia '90 y las lágrimas de Gazza. Antes de que empezara el Mundial, Robson anuncia que deja el cargo de seleccionador de Inglaterra para fichar por el club holandés PSV Eindhoven. Inglaterra deja el camino libre a los alemanes en la semifinal, pero no sin antes haber realizado un esfuerzo titánico. Waddle y Pearce fallan en la tanda de penaltis y el sueño de Bobby Robson de ganar una Copa del Mundo se desvanece. El país entero se lamenta de la oportunidad perdida. Alemania gana a Argentina por la mínima (1 a 0) en la final. En la FA Cup, el Liverpool cae eliminado en la semifinal por el Crystal Palace, un equipo al que habían apalizado con un 9-0 al principio de la temporada. El Manchester United gana al Crystal Palace en la final y Alex Ferguson mantiene su puesto.

En 1991, el fútbol inglés sufre una sacudida



aunque no debe ser confundida con el maravilloso *ISS Pro*, de Konami (véase *PlayTest* en *PSM 6*).

El desarrollo de las técnicas ópticas para la captura del movimiento permitió a las consolas de 32 bits dar un gran paso adelante en la realización de simuladores de fútbol. Se contrataron futbolistas profesionales para producir movimientos realistas. La primera prueba real de este avance llegó de la mano de Gremlin y su fabuloso *Actua Soccer*. Sin embargo, todavía hay muchos que se muestran escépticos sobre el efecto que la tecnología 3-D ha tenido en la jugabilidad. *J-League*, el juego de fútbol de Konami para la N64, es excelente y empiezan a haber bastantes títulos buenos para PC, aunque la mayoría de éstos acaban conociendo una conversión para PlayStation.

Por lo que respecta a los juegos de dirección de fútbol para la PSX, olvídate de *Player Manager* de Anco, porque es horrible. Espera a que salga *Premier Manager*

ISS Pro, el título más reciente que se ha unido al pelotón de juegos de fútbol en 32 bits, ha establecido una nueva dimensión en lo que atañe a detalles visuales. Mira si no el magnífico diseño de los equipos que lucen los jugadores y la espectacularidad de los movimientos de éstos. Con las continuaciones de *Actua* y *Adidas Power Soccer*, y el próximo título de Ocean con licencia de UEFA, los propietarios de una PlaySation estáis viviendo otro gran año futbolístico.

Juegos de dirección

En los países anglosajones se ha acuñado un término para referirse a los numerosos fans de los juegos de dirección: «statto» (viene de *statistics*, es decir, estadística). De hecho, hubo un tiempo en que parecía que todo el



CRONOLOGÍA DE LOS JUEGOS DE FÚTBOL

al saltar la noticia de que Kenny Dalglish ha decidido dimitir como entrenador del Liverpool, argumentando que se siente estresado. El anuncio se produce días después de haber conseguido un empate épico a 4 goles ante los vecinos del Everton. En la Liga, el Arsenal llega invicto hasta el partido 24, que pierde contra el Chelsea, y continúa su racha victoriosa hasta rematar el título, mientras el Liverpool sigue sumido en la confusión tras la marcha de Dalglish. Los problemas con la droga y el sexo de Maradona se hacen públicos en Italia, donde sigue jugando. Ante la perspectiva de una condena de prisión, Maradona decide volver a Argentina. El Manchester United vence al Barcelona por 2-0 en la final de la Recopa de Europa, pero luego pierde por 1-0 ante el Sheffield el miércoles, día en que se celebra la final de la Copa de la Liga. El nuevo entrenador del Liverpool, Graeme Souness, tira la casa por la ventana y paga 5,1 millones de libras por Mark Wright y Dean Saunders del Derby.

En 1992, David Platt se convierte en el jugador más caro de toda la historia del fútbol inglés cuando el Bari lo ficha por 5,5 millones de libras. Kevin Keegan vuelve a ser el entrenador del Newcastle United. Se lleva consigo como ayudante a Terry McDermott, ex compañero de equipo en el Liverpool. El Newcastle va penúltimo de la Segunda División, pero en los 16 partidos que restan, Keegan logra sacarlo del fango. En su segundo año de vuelta a la máxima categoría, el Leeds United vence al Manchester United y gana el título de Primera División, con sólo cuatro derrotas en toda la temporada. El Liverpool vence al Sunderland y gana la FA Cup. ¡Ah!, y la selección inglesa de Graham Taylor lo pasa fatal en la Eurocopa de Suecia y queda última en su grupo con Gary Lineker entonando el canto del cisne. Dinamarca consigue el trofeo después de haber sustituido a una Yugoslavia azotada por la guerra.

En 1993 se inicia la Premier League o liga de honor británica. El acuerdo por valor de 304 millones de libras suscrito entre la BBC y Sky permite a la última ofrecer fútbol en directo los domingos por la tarde y los lunes por la noche, y a la BBC retransmitir la tradicional dosis de fútbol de los sábados, el llamado Partido del Día. En febrero muere Bobby Moore, uno de los mejores jugadores de Inglaterra. Y en mayo se retira Brian Clough, el legendario entrenador del Nottingham Forest, después de perder su último partido en casa ante el Sheffield por 2 a 0, un resultado que les condena al descenso de categoría. El Manchester United gana la Liga.

La Copa del Mundo 1994, celebrada en

MARIO REYES

Periodista *freelance*



Mis juegos de fútbol favoritos siempre han sido los de dirección, aunque en la actualidad el que más me gusta es *PC Fútbol 5*, un buen híbrido de simulador y dirección. Hay otros ejemplos de buenas combinaciones entre ambas fórmulas, como *Soccer Manager* y *Championship Manager 2* (en este último la parte de simulador es más floja), pero no son tan atractivos, porque se centran únicamente en la liga inglesa. *PC Fútbol* fue precisamente el primer título de fútbol al que jugué, hará ya unos cinco años. Lo mejor que tiene es que lo renuevan cada final de temporada con los nuevos fichajes, los resultados de la primera vuelta, etc. De los simuladores, mi predilecto es *Kick Off '97*, para PC. El problema de muchos simuladores es que sus jugadores son imaginarios y eso le quita mucha gracia a los partidos. Otros son demasiado difíciles de controlar, como el *Adidas Power Soccer*. Como juego de dirección puro, el más convincente es *Presidente*.









[1] *International Soccer* fue el único juego de cartucho con éxito para Commodore 64, en una época en la que la mayoría de juegos funcionaban con discos blandos. [2] *Sensible World of Soccer*, un simulador arcade fantástico y un sofisticado juego de dirección. [3] *Ultimate Soccer Manager* incluye el mundo de los negocios que rodea al fútbol. [4] *ISS*, un espléndido juego para SuperNintendo.

SVEN LEHMANN

Presidente del club Tipares

Mi juego predilecto es *ISS Pro*, porque tiene lo máximo que se le puede pedir a un juego de fútbol: una gran jugabilidad. Sin duda, es el juego que ha pegado más fuerte en Blanes (Girona). *FIFA '97* también es un buen juego, sobre todo por lo que respecta a la selección y dirección de equipos, pero *ISS Pro* es mejor. Además, los movimientos de los jugadores en *FIFA* son algo rígidos, como «ortopédicos». De entre los juegos de dirección quizás señalaría a *PC Fútbol 5* como mi favorito, aunque cuando de estrategia se trata confieso que me inclino por títulos que no son de deporte, como *Warcraft*.

mundo se dedicaba a fabricar estos juegos para Amiga. Toda la gracia está en ser habilidoso con los números y en saber gestionar recursos: ¿tu delantero centro vale 17 o 20 puntos? ¡Oh no!, tu guardameta sólo vale 14, así que nunca podrá detener a esas bestias del remate del equipo rival, que ostentan 18 y 23 puntos, respectivamente.

No obstante, han habido algunas excepciones notables a esta fiebre estadística. *On the Ball: World Cup Edition* (Amiga), de Ascom, eliminó las estadísticas y convirtió el género de dirección en una telenovela, en un juego de aventuras donde la forma física de los jugadores se ve afectado por sus enamoramientos o por el deterioro de sus vidas conyugales.

Ultimate Soccer Manager (Amiga y PC), de Impressions, te ofrece una cantidad desconcertante de menús y opciones, algunos de ellos fantásticos. Entre estas opciones destaca una al estilo *Sim City* en la que puedes construir tu propio estadio o mejorar el existente con nuevas gradas y tiendas de club; además se ven carreteras de acceso construyéndose ante tus ojos a medida que vas consiguiendo más dinero. Hasta puedes vender hamburguesas. *Sensible World of Soccer* (Amiga, PC), además de ser acreedor al apelativo de mejor simulador de fútbol arcade en cuanto a jugabilidad, también contiene una opción de dirección impecablemente documentada a la que puedes jugar en tándem.

Por lo que respecta a los juegos de dirección de fútbol para la PlayStation, olvídate de *Player Manager* de Anco, porque es horrible. Lo mejor que se puede hacer es esperar al próximo título de Gremlin, *Premier Manager '7*.



EE.UU. es un éxito sin precedentes, aunque la selección de Inglaterra, entrenada por Graham Taylor, no consigue clasificarse para la fase final. Maradona vuelve a ser noticia, esta vez por dar positivo en un control antidoping, y tiene que hacer las maletas a la primera de cambio. Brasil se proclama Campeón del Mundo al derrotar a Italia en la tanda de penaltis. El Manchester United se asegura el doblete al ganar al Chelsea por 4-0 en la final de la FA Cup. Quizás el mejor partido es aquel en que el Milan derrota a un desventurado Barcelona por 4-0 en la final de la Copa de Europa, en una verdadera exhibición de fútbol ofensivo.

1995. Eric Cantona empieza a tomar clases de kung-fu. Paul Merson confiesa su adicción al juego, la cerveza y la cocaína. El partido amistoso que Inglaterra disputa en Lansdowne Road, estadio de la República de Irlanda, termina de forma vergonzosa y tiene que ser suspendido a causa de los disturbios ocasionados por *hooligans* ingleses. George Graham es destituido después de que una investigación revelase que había recibido 425.000 libras como regalo de un amigo noruego. Chris Armstrong da positivo en un test por haber consumido cannabis. Dennis Wise recibe una condena de tres meses (anulada tras un recurso) por una reyerta en un taxi. Ray Parlour es multado con 800 libras por agredir a un taxista de Hong Kong. Un año no muy bueno que digamos. Pero al menos *Actua Soccer* y *Adidas Power Soccer* llegan a la PlayStation.

1996. De vuelta al fútbol, el recién ascendido Middlesbrough sacudió la Premiership. Poco podía imaginar Ravanelli que iría a parar a Teeside escasas semanas después de marcar para la Juventus en la final de Copa de Europa. Y mucho menos Fabrizio. El Liverpool derrota al Newcastle por 4 a 3 después de que Stan Collymore diese a su equipo la victoria al marcar en el tiempo de descuento. El Manchester United completa un súper doblete al vencer al Liverpool en una terrible final de la FA Cup. Inglaterra organiza la Eurocopa de 1996 y la fiebre del fútbol inunda todo el país. Alemania se proclama campeona de Europa.

¿Y qué ocurrirá en 1997? ¿Ganará el Liverpool al Manchester United por 4-3? ¿En Anfield y en el tiempo de descuento? Inglaterra ha perdido en Wembley ante los italianos la posibilidad de clasificarse para el Mundial de 1998. Pero no todo está perdido, ya que Konami ha sacado al mercado el espléndido *ISS Pro* para PlayStation. ¡Hurra!

Suscr

A *PlayStation Magazine* y participa en

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a ***PlayStation Magazine*** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas.* (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. *Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a Ediciones Zinco S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: .... N.º .....
Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(clave del banco) (clave y número de control de la sucursal) (n.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **Ediciones Zinco S.A.**

Firma del titular

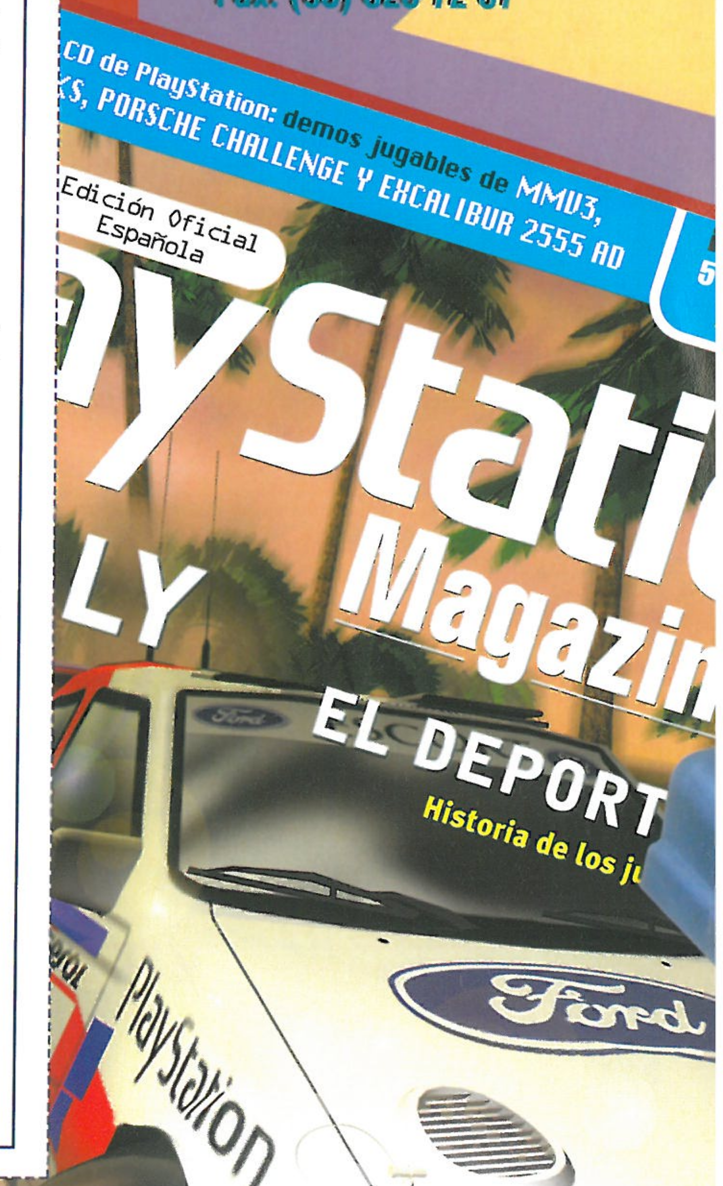


................., a .... de .... de 199 ....

(Población) (Fecha) (Mes)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

EDICIONES ZINCO, S.A.
Avda. de Roma, 157 - 9.º
08011 BARCELONA
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37





íbete

sorteo de 5 paquetes compuestos por:

Una copia de *Soul Blade* y el Arcade Stick Namco

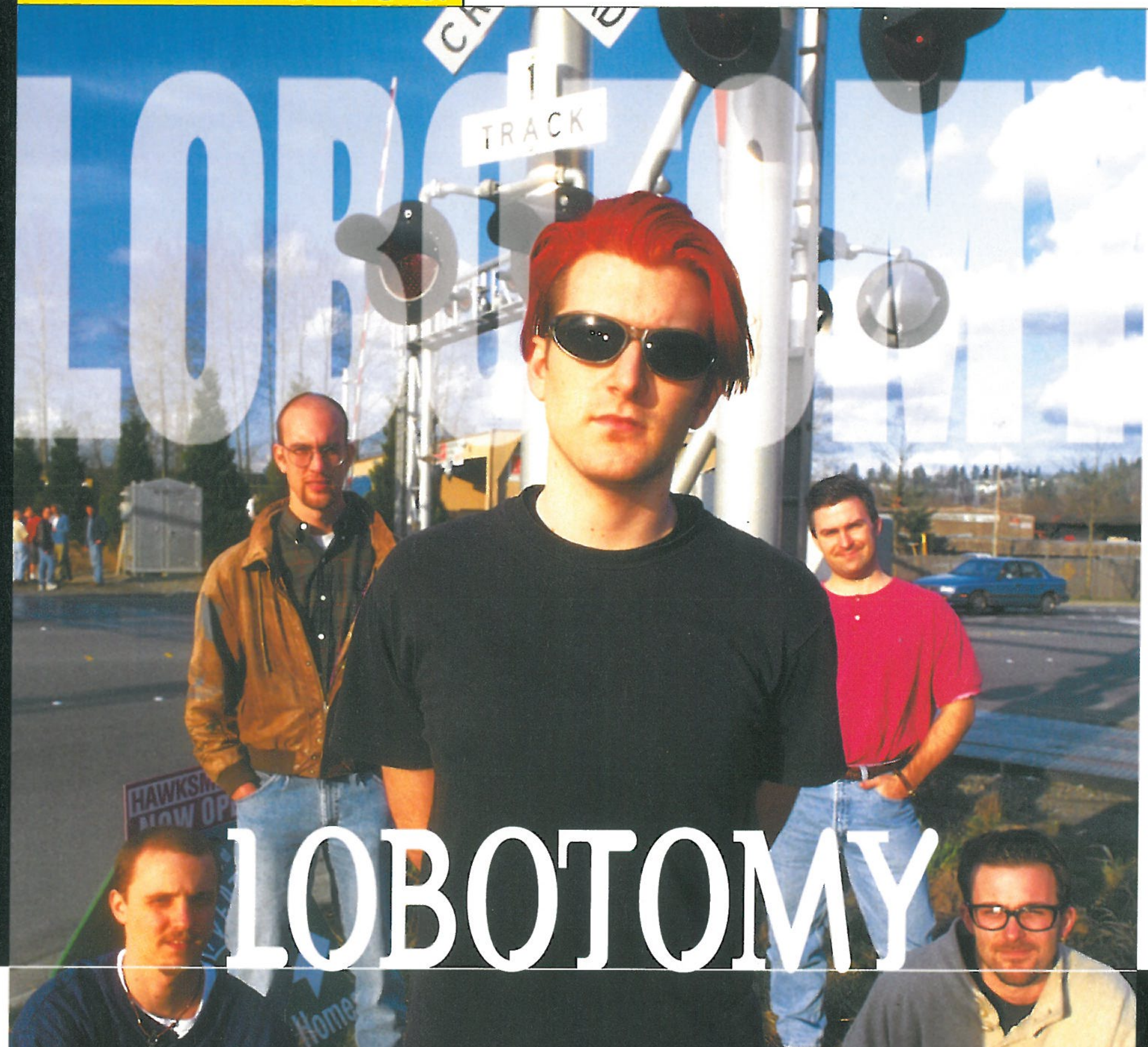


Sorteo el 1 de agosto de 1997



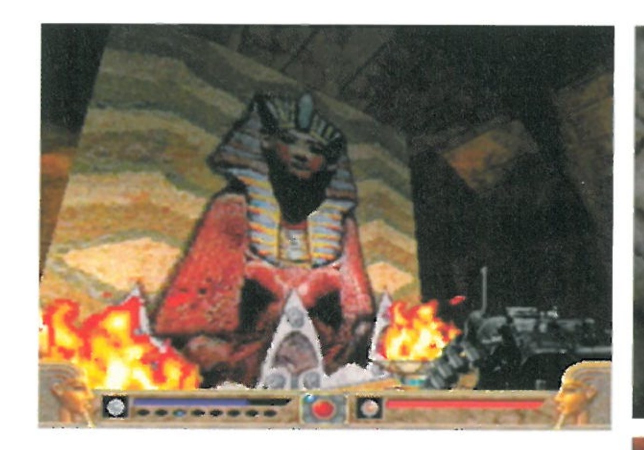


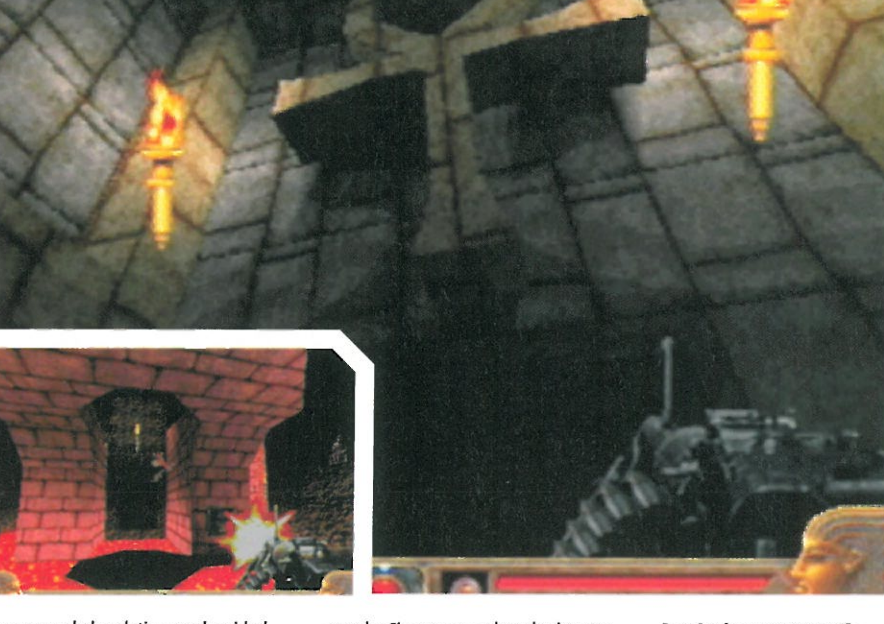

y PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. ™ & © 1995 - 1996 NAMCO Ltd., Todos los Derechos Reservados. SoulBlade es una marca registrada de NAMCO Ltd.



LOBOTOMY

Seattle es famosa por dos cosas: **la música *grunge*** y el **software**. *PSM* ha cruzado el charco para conocer a los intrépidos componentes de **Lobotomy Software**. El espíritu de equipo se respira en el aire...







¡Eh, chicos, pasad a la habitación oscura y probad este juego! Es lo mejor de lo mejor». Así nos dieron la bienvenida los muchachos de Lobotomy Software, autores de *Exhumed*, el *shoot 'em up* de primera persona que fue portada de *PSM 5*. Un servidor entra en un cuarto casi en tinieblas con los ojos un poco hinchados, pues no hace ni media hora que acabo de aterrizar en Seattle procedente de San Francisco. En el interior, hay seis chicos de pelo largo sentados en varios sofás frente a un televisor con una pantalla gigante de 57 pulgadas. Están probando un juego de combate multijugador en 2-D llamado *Death Tanks* que un miembro del equipo ha creado a toda prisa con objeto de que se convierta en un juego secreto para la versión estadounidense de *Exhumed*. Es algo parecido a *Worms*, sólo que no se basa en turnos, así que todos están ocupados intercambiándose balas, misiles y cualquier cosa que tengan a mano. Y además, se lo están pasando en grande.

Death Tanks es uno de los ejes de la actividad desarrolladora de Lobotomy Software, una compañía volcada en el trabajo, pero con un ambiente lo bastante relajado como para dedicar algunos ratos a jugar de vez en cuando. Como botón de muestra, un estudio de música donde hay una mesa de billar, varias máquinas recreativas clásicas que flanquean la entrada y, a pesar de la relativa modernidad del edificio, un cierto aire de historia de los videojuegos con mayúsculas: se percibe la sensación de que estos tipos saben de lo que hablan.

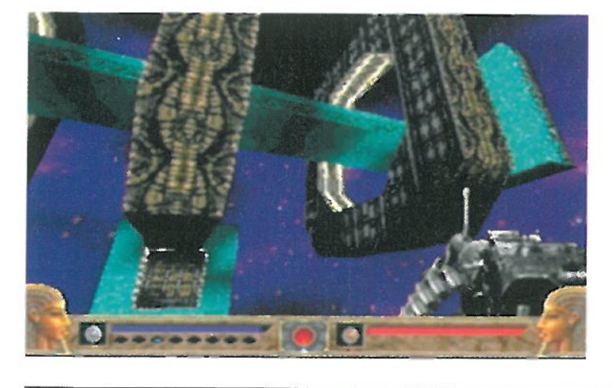
Los alrededores de Seattle incluyen poblaciones como Redland y Washington, donde se encuentran unas empresas casi desconocidas que responden al nombre de Microsoft y Nintendo de América. ¡Casi nada! Paul Lange y Brian Anderson, cofundadores de Lobotomy, trabajaron en su tiempo para Nintendo, pero se marcharon en busca del nirvana, objetivo que alcanzaron con el tiempo. Paul lo explica así: «Aunque Nintendo era un sitio estupendo para trabajar, no había manera de que nos pudiéramos dedicar al desarrollo de juegos. Sin embargo, nosotros teníamos muy claro cómo debía ser un buen juego. Así que en 1992 dejé la empresa y el departamento de análisis y desarrollo de productos y convencí a Brian, mientras él todavía estaba en Nintendo, para que se encarga de ciertos aspectos artísticos de un diseño en el que entonces estábamos trabajando».

Paul y Brian han conseguido crear un ambiente que se ajusta a la perfección a la manera de trabajar de ambos. Paul considera que «el principal atractivo de Lobotomy es nuestra manera poco corriente de operar. Somos un grupo que funciona muy estrechamente. Incluso cuando nos reunimos los 20 que somos, la gente se entiende muy bien. Hablamos unos con otros, y hay un ambiente relajado que resulta atractivo a mucha gente. Aparte de eso, también ofrecemos otra clase de beneficios, de modo que si la empresa tiene éxito, todos salen ganando. Siempre pueden elegir entre seguir trabajando para Lobotomy o conseguirse un empleo de verdad».

Exhumed es su primer juego para la PlayStation. Es un estupendo *shoot 'em up* en 3-D con un tremendo mecanismo de funcionamiento y todo un proyecto detrás que les dio la oportunidad de convertir *Quake* y *Duke Nukem* a la Saturn. El éxito en una actividad suele desembocar en la expansión. El quid de la cuestión está en saber si al aceptar más proyectos, Lobotomy será capaz de mantener el buen ambiente de trabajo que ha creado. Paul tiene claro que las cosas seguirán como están: «Una empresa típica contrataría a más gente para poder realizar más proyectos y así ganar más dinero. La mayoría de nosotros no queremos que haya más de 25 personas. La mejor opción es mantener lo que ahora tenemos, no queremos crecer demasiado». A juzgar por la calidad de *Exhumed*, Lobotomy va a estar en el candelero durante bastante tiempo.

Las imágenes repartidas con prodigalidad en esta página pertenecen a *Exhumed*, uno de los mejores —y seguro que el más vistoso— *shoot 'em up* en 3-D para la PlayStation.









¡Pssst! ¡Eh, tú!

¿Me compras un juego?

Lo de ahí fuera es una jungla. Bueno, vale, no hay para tanto; pero cuando compres un juego nuevo (o uno de segunda mano) de PlayStation o de otro tipo, no bajes la guardia, porque te podrían dar gato por liebre. *PSM* ha elaborado una completa guía para ayudarte a obtener una compensación cuando las cosas vayan mal. Sigue leyendo y empápate de tus derechos.



¿QUÉ DICE LA

TUS DERECHOS SEGÚN LA LEY

LAS DISPOSICIONES QUE SIGUEN son aplicables a cualquier cosa que compres, ya sea un juego PlayStation o un componente de hardware. Recogen principios reconocidos por la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios. Cualquier artículo que compres o alquiles a un comerciante en una tienda, mercadillo, por correo o a domicilio estará sujeto a estos derechos.

La Ley dice que los artículos deben:

—Tener una calidad satisfactoria.

Deben reunir el nivel que una persona razonable calificaría como aceptable, teniendo en cuenta la forma en que están descritos, su precio y cualquier otra circunstancia significativa. Esta norma incluye, por ejemplo, el aspecto y el acabado del género, su seguridad y su durabilidad. Los artículos no deben tener ningún desperfecto, ni siquiera uno menor, a no ser que el vendedor lo haga saber al comprador.

—Ser aptos para su propósito, incluso cualquiera que haya sido mencionado por el vendedor.

Por ejemplo, si compras un videojuego y le explicas al vendedor que quieres uno que funcione en un tipo específico de máquina, el vendedor no debe darte uno que no pueda funcionar en la consola que tú le hayas indicado.

—Atenerse a lo descrito.

En el paquete o presentación; o a lo dicho por el vendedor. Si te dicen que una camiseta es algodón 100%, luego no puede resultar que esté hecha de algodón y poliéster.

SI LAS COSAS VAN MAL

SI TIENES ALGÚN PROBLEMA con el artículo que acabas de comprar, díselo enseguida al vendedor. Si no puedes volver a la tienda en los días siguientes a la compra, es una buena idea llamar por teléfono para poner en conocimiento tu reclamación. Anótate lo que hayáis hablado en la conversación y el nombre de la persona a quien hayas expuesto tu queja. Si no tardas en decirle al vendedor que el artículo es defectuoso y que no lo quieres, no deberías tener problemas para recuperar el dinero. Además, es posible que te ofrezcan cambiártelo por otro, la reparación gratuita o un vale, pero puedes insistir en que te devuelvan todo el dinero. Si aceptas un vale, no podrás cambiarlo por dinero más adelante, es mejor que pidas que te devuelvan el dinero de forma inmediata. No te dejes convencer por vendedores que intenten eludir su responsabilidad. La ley dice que el vendedor debe atender toda queja sobre un artículo defectuoso. Recuerda, en los artículos de rebajas tienes los mismos derechos que en los demás géneros. El vendedor no puede poner letreros que digan que no se devuelve el dinero en rebajas.

Aunque un recibo es una buena prueba que demuestra dónde y cuándo se hizo la compra, no te sientas cohibido a la hora de presentar reclamaciones si no conservas el recibo.

Si te han regalado algún género en mal estado, es posible que tengas que pedirle a la persona que te hizo el regalo que presente la queja por ti, o que te autorice por escrito para que tú protestes en su nombre. El comprador es el único que tiene los derechos legales antes mencionados.



CÓMO RECLAMAR

VUELVE A LA TIENDA lo antes posible. Si tienes el recibo u otra prueba de compra, llévala contigo. Explica el problema, lo que quieres que hagan y fija una fecha tope. Si no estás satisfecho, no dudes en presentar la queja por escrito. Si la tienda forma parte de una cadena, escribe a la sede central. Dirige tu carta al responsable de atención al cliente o al presidente.

Si nada de esto funciona, asesórate mejor o sopesa la posibilidad de llevar el asunto hasta los tribunales.

ASISTENCIA

SI LAS COSAS NO SE RESUELVEN en tu favor, hay varios lugares donde puedes dirigirte en busca de ayuda.

Cada comunidad autónoma tiene competencia para regular las relaciones comerciales en su territorio a través de reglamentos y organismos establecidos para tal efecto.

Acude a tu comunidad siempre que consideres que se han vulnerado tus derechos como consumidor.

También puedes inscribirte en asociaciones de carácter privado como la Organización de Consumidores y Usuarios (OCU), que ofrecen asesoría y soporte legal a sus socios.

El teléfono de la OCU es el (91) 300 00 45.

PEDIDOS POR CORREO

AL COMPRAR POR CORREO te asisten los mismos derechos legales que si lo haces en una tienda, pero hay otras cuestiones que debes tener en cuenta. Cuando facilites por teléfono los datos de tu tarjeta de crédito, ten cuidado de que el comerciante es de fiar.

Los artículos deben ser entregados en un plazo de 30 días, o como especifique el anuncio. Si vieras que la mercancía no llega, puedes cancelar el pedido y reclamar que te devuelvan el dinero. Pero si convienes con el vendedor en darle más tiempo, no puedes cancelarlo hasta pasado ese tiempo. Examina los artículos en cuanto lleguen a tu poder. Dispones de siete días para probarlos en tu casa y devolverlos si no te agradan o si ves que no están en perfectas condiciones. Devuélvelos con una nota explicativa de cuál es el problema y guarda una copia de la nota. También es recomendable obtener un resguardo de la Oficina de Correos que demuestre que has hecho el envío.

Si haces un pedido a través de un anuncio, léelo cuidadosamente y quédate con una copia. Si no eso no es posible, anota el nombre y la dirección del anunciante, el día y el lugar donde apareció el anuncio, la fecha de envío del cupón de compra y cualquier otro detalle que creas oportuno. No mandes dinero por correo, usa un cheque o un giro postal. Si debes enviar dinero en metálico, utiliza correo certificado. Si recibes artículos que no has pedido, no tienes por qué quedártelos. Escribe a la empresa y diles que no quieres los artículos que pediste. Ahora bien, si te gustan, ¿por qué devolverlos? La ley no te obliga a pagar por ellos. Considéralos tuyos.




LEGISLACIÓN?

COMPRAS EN UNA TIENDA

SI HACES UN PEDIDO de algo que no tenga disponible la tienda, puedes acordar con el vendedor un día para recoger la mercancía. Es recomendable ponerlo por escrito. Si los artículos encargados no llegan en la fecha fijada, puedes negarte a aceptarlos. Y aunque no fijéis una fecha de entrega, el vendedor está obligado a hacerlo dentro de un plazo razonable. Si crees que ya ha pasado tiempo suficiente y no quieres esperar más, díselo al vendedor. Hazle saber que si el artículo no llega en una fecha determinada, exigirás la devolución del dinero.

TE CAMBIO EL VIE

PIRATERÍA

ÉSTE ES UNO DE los terrenos más peligrosos para cualquier consumidor. Si compras productos piratas, no tienes ningún derecho que te pueda proteger y si sabes que el software es ilegal en el momento de comprarlo, cometes un delito. En el caso de PlayStation, nunca debes comprar un juego que esté grabado en un disco dorado. Los discos dorados son un tipo especial de CD en los que se puede grabar y nunca se emplean para fabricar software comercial. Si te encuentras a alguien que venda este tipo de material, llama por teléfono a ELSPA, una organización que representa a casi todos los fabricantes y distribuidores de software europeos y que tiene una departamento que trabaja para que se procese a los piratas.



«¿CUANTO ME DAS POR ÉSTE?»

AUNQUE DE MOMENTO no sabemos de ninguna cadena importante de tiendas que acepte juegos usados como pago inicial de otros nuevos, muchas de las tiendas independientes se las arreglan para hacerte un descuento cuando compras un juego si entregas uno viejo a cambio. En otras puedes dejar un título que haya dejado de interesarte y llevarte otro de segunda mano en su lugar. Algunos establecimientos también compran juegos usados. Los vendedores te hacen una oferta según la actualidad del título y el estado de conservación del disco, el estuche y las instrucciones. A continuación, incluimos un comparativo de las ofertas que nos hicieron tres tiendas españolas independientes, cuando nos hicimos pasar por particulares interesados en vender juegos usados. Estas sumas son meramente orientativas. ***PlayStation Magazine*** declina toda responsabilidad si estos establecimientos cambian los precios señalados o rechazan comprar alguno de estos títulos.

	Chollo Games	Coconut	Iguana Games
Tekken	3.000-3.500 ptas.	1.000 ptas.	3.000 ptas.
Tekken 2	1.000-1.500 ptas.	2.500-3.000 ptas.	—
Tomb Raider	3.000-3.500 ptas.	3.000 ptas.	3.000 ptas.

El mejor consejo para vender los juegos de segunda mano es comparar precios. Llama a unos cuantos comercios para ver quién te hace la oferta más tentadora. Cualquier tienda te ofrecerá menos dinero por un juego si tienen muchas copias en *stock*.

O POR UNO NUEVO

JUEGOS DE SEGUNDA MANO



MERECE LA PENA destacar que cuando compras un juego de segunda mano tienes exactamente los mismos derechos que si se tratara de uno nuevo. No hay ninguna diferencia. Dicho lo cual, se puede afirmar que los juegos de segunda mano son una verdadera ganga cuando los encuentras. Pero hay que recalcar que tenéis que aseguraros de que el nuevo juego está disponible antes de hacer un pedido por correo.

COMPARAR PRECIOS

EL ÚLTIMO Y MÁS obvio consejo es que sea lo que sea lo que busques, lo mejor es comparar precios. Los precios de los juegos nuevos y de segunda mano pueden variar mucho. Si te informas sobre tus derechos y compras con cuidado, todo irá bien. Pero si te toca vivir una pesadilla, no dudes en escribirnos y contarnos toda la historia. Probablemente publiquemos cualquier carta que sirva como advertencia a los demás usuarios.



TOP SECRET

En este número te ofrecemos la primera entrega de nuestra **guía para *Soviet Strike***, de Electronic Arts, y algunos consejos para un juego de **carreras de primera clase**, *Destruction Derby 2*, de Psygnosis.

SOVIET STRIKE

***Soviet Strike* es el primer ejemplar de la exitosa serie de juegos *Strike*, de Electronic Arts, aparecido para PlayStation. Los cinco niveles de este título te dejarán sin aliento, pero si sigues los pasos de nuestra guía lo acabarás en un abrir y cerrar de ojos...**



EL ATAQUE DE CRIMEA

Destruye dos radares

1 Esta misión es sólo un anticipo de lo que te espera, pero puede ser peligrosa si no desactivas las defensas de los radares antes de empezar a repartir munición con frenesí. Utiliza los cohetes para llevar a cabo un ataque rápido y eficaz.



Rescata a los agentes cautivos

2 Utiliza los botones laterales para volar alrededor de la base y elimina las torretas con tu ametralladora. Los agentes apresados están en los barracones, pero asegúrate de que ya no quedan más fuerzas defensivas antes de entrar a rescatarlos. Ten cuidado con los agentes de tu bando, no fuera a ser que los atacaras cuando salen de los barracones.

Destruye el campo de aviación

3 Deshazte primero de las defensas del perímetro aéreo y entonces dirígete hacia el hielo para destruir todos los helicópteros antes de que despeguen. Debes hacer volar por los aires todos los edificios para completar esta parte de la misión, pero ten cuidado con los francotiradores que apuntan desde las ventanas.

Rescata a 14 prisioneros

4 La entrada al campamento de prisioneros de guerra está muy vigilada. Puedes volar derecho al interior e intentar dinamitar el lugar entero, pero existe otra posibilidad: al sur del campamento hay una plataforma de aterrizaje junto a un gran vehículo enemigo. Elimina a los guardas, aterriza en la plataforma y deja que Nick salte sobre el vehículo. A continuación, síguelo hacia la base mientras él se abre paso pulverizando todo lo que se le pone por delante. Llena el helicóptero de prisioneros de guerra, déjalos al norte, en la «LZ», y después acuérdate de recoger a Nick antes de que le disparen. El resto de prisioneros se encuentran dentro del campamento, al norte. Al oeste del campamento hay una vida extra, así que dispara a las tres tiendas.



Destruye el cuartel general enemigo y captura a los comandantes

5 Dirígete al área urbana del centro del mapa y destruye todos los edificios. Debes capturar a tres agentes de la KGB a fin de que te proporcionen información. Uno de ellos intentará escapar en un vehículo blindado. Ve a por él.

Destruye el campamento de los terroristas

6 Antes de ir hacia el campamento, asegúrate de que la central eléctrica quede completamente inservible. Lo mejor es atacar el campamento desde el sur, atravesando el valle para llegar hasta allí. Todo lo que necesitas es fuerza bruta e ir repostando combustible y armas cuando convenga.



Espía y destruye el castillo

7 Vuela hacia el castillo que hay al norte y acaba con sus defensas. Deja que Nick se apee allí y espera a que coloque la bomba en el patio de atrás. En cuanto aparezca, esfúmaos antes de que el lugar salte por los aires.





ATAQUE EN EL MAR NEGRO

Destruye dos radares

1 La primera misión es, de nuevo, destruir dos radares. Localízalos en el mapa y elimina los tanques y las torretas de los alrededores antes de dirigirte hacia tu objetivo.

Destruye convoyes, barcos y el cuartel general

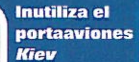


2 Los muelles están muy bien defendidos, pero tus amigos también están bien representados, así que debes ir con mucho cuidado para no eliminar a ninguno de los tuyos. Bordea los muelles y borra del mapa los objetivos azules. Recuerda que los barcos no quedan destruidos del todo hasta que arden en llamas.

Elimina los barcos de guardia

3 Es bastante sencillo: tienes que destruir las cuatro naves que escoltan el enorme portaaviones que ves al sur de los muelles. Ten cuidado con las lanchas motoras, porque están cargadas con misiles, y no te acerques al portaaviones hasta que te hayas ocupado de los barcos en cuestión.





Inutiliza el portaaviones *Kiev*

4 Aunque los barcos que lo custodiaban estén hundidos, el *Kiev* sigue siendo un hueso muy duro de roer. Encárgate primero de las defensas aéreas y luego destruye la torre principal que hay en el centro del navío.

Sumerge los ICBM en el mar

5 Vuela hacia los barcos que hay al sur del mapa para encontrar los misiles ICBM. Dispara contra las defensas de todos los barcos y por último dispara contra la bodega de carga que hay en el centro. Puede que allí estén la munición, el combustible o los misiles que necesitas. Cuando localices los misiles, ízalos y déjalos caer al mar utilizando L2.

Paraliza el destructor

6 Dirígete al destructor que hay al sudoeste del mapa y repón armas y combustible derribando los edificios que encuentres a tu paso. Aunque el destructor parezca imponente, para acabar con él bastará con que lo riegues con cohetes y misiles unas cuantas veces.

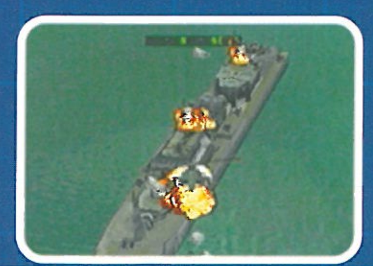
Hunde tres submarinos nucleares

7 Para ocuparte de los submarinos, primero necesitas encontrar munición en el agua utilizando el mapa. Recoge proyectiles de unos cuantos kilotones y vuela hacia los submarinos. Arroja los proyectiles y utiliza L2 para destruir los submarinos.

Deja inservible el Kara 6

8 Ahora que has destruido los submarinos —y antes de buscar el Kara 6 en el mapa—, vuelve al principio y hazte con la vida extra que encontrarás en los barcos pequeños. Te puedes deshacer del Kara 6 del mismo modo que del destructor, pero esta vez debes asegurarte de que izas al hombre que se estará ahogando cuando el barco haya volado por los aires.





Ataca la lancha de desembarco y los seis tanques

9 Una vez estés armado hasta los dientes, vuela hacia el sudeste del mapa. Allí tendrás que destruir la lancha de desembarco tan pronto te hayas deshecho de los seis tanques que transporta. Utiliza los misiles para eliminar los tanques (debería bastarte con uno por tanque).

Los tres primeros objetivos están relacionados entre sí







1 En primer lugar, vuela hacia el barranco que hay justo al norte de la base del principio. A la izquierda de la munición y del combustible verás una formación rocosa informe. Si disparas hacia allí, las rocas se derrumbarán y bloquearán el paso a los tanques a través del barranco.

2 A continuación, recoge a Bessus y déjalo en el puesto de observación que encontrarás al otro lado del barranco, para que con su ejército haga frente a los tanques que prosiguen su avance. Dispara a las rocas que hay ante el puesto de observación para bloquear el segundo barranco y ve a recoger a Nimrud. Llévalo al segundo puesto de observación, que está justo frente al último barranco.

3 Ahora bloquea el barranco que hay al fondo a la izquierda con la misma técnica de «disparar a las rocas y bloquear el paso». Después ve a buscar a Delilah al noroeste del mapa. Déjala en el puesto de observación central y ella se ocupará de las fuerzas que aparezcan por allí. A continuación, debes eliminar los tanques que hay al fondo a la izquierda antes de liquidar a los enemigos que puedan quedar por el área.



Derriba la artillería de Savak

4 Cuando maten a Bessus, el enemigo intentará atacar su pueblo. Para impedirlo, vuela hacia el sur y elimina la artillería pesada que hay cerca de la base del principio. No se trata tan sólo de volar hasta allí y atacar sin más; debes intentar acabar con los puestos de los artilleros desde los flancos, de uno en uno, utilizando los botones laterales para esquivar los disparos.



Elimina las fuerzas de reconocimiento

5 Deshacerse del pelotón de reconocimiento es fácil. Encuéntralos en el mapa, cerca de la central eléctrica del norte y abre fuego contra ellos. Ya está.



Reducir a las fuerzas de élite de Savak

6 Deja que las fuerzas de élite se acerquen a los tanques de tu aliada Delilah, y entonces ábrete paso por detrás, atacándolas mientras están entretenidas con los tanques.

Acabar con Savak en su vehículo

7 Savak se encuentra en el campamento que hay al sur del mapa. Si disparas a las tiendas, Savak saldrá de una de ellas al volante de su Jeep. Lo único que debes hacer es conseguir eliminarlo antes de que desaparezca de la pantalla.



DESTRUCTION DERBY 2

Destruir cosas puede ser muy divertido, pero con *DD2* en ocasiones resulta muy frustrante. Aquí tienes algunos consejos que te ayudarán a continuar con la diversión...





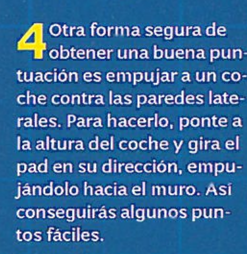
1 La salida y la primera vuelta es donde normalmente se ganan más puntos. No te quedes atrás cuando los coches empiecen a rugir, métete entre ellos y embiste a cuantos puedas. Quizás tu coche sufra algún desperfecto, pero en contrapartida obtendrás valiosos puntos.



2 Recuerda que si estás jugando en el modo Wreckin' Racing, da igual en qué posición vayas, así que para ganar vas a tener que dejar las puertas del coche bastante abolladas.



3 Hay mil maneras de conseguir puntos y mantener el coche en buenas condiciones. La forma más segura de obtener una buena puntuación es golpear la parte trasera del coche que tienes delante. Intenta darle una embestida que le haga dar una vuelta de campana o girar sobre su eje hasta chocar contra un muro.



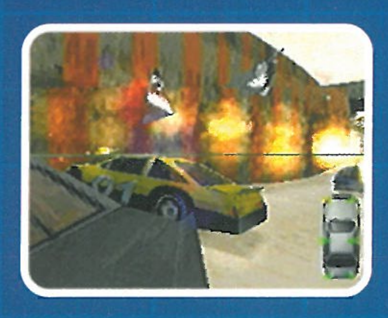
4 Otra forma segura de obtener una buena puntuación es empujar a un coche contra las paredes laterales. Para hacerlo, ponte a la altura del coche y gira el pad en su dirección, empujándolo hacia el muro. Asi conseguirás algunos puntos fáciles.

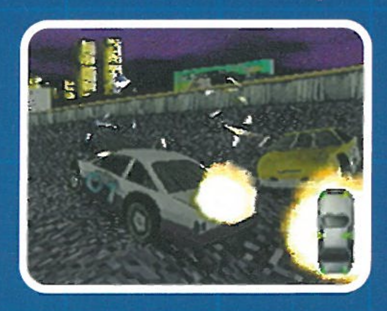


5 A menudo te encontrarás con accidentes en las curvas más cerradas. ¡Qué ocasión para conseguir puntos extra sin que tu coche resulte afectado por el desastre! Ve a por alguno de los vehículos que intenta salir del pitote y dale un golpe de lado a gran velocidad. Una colisión como ésta te dará al menos 30 puntos.



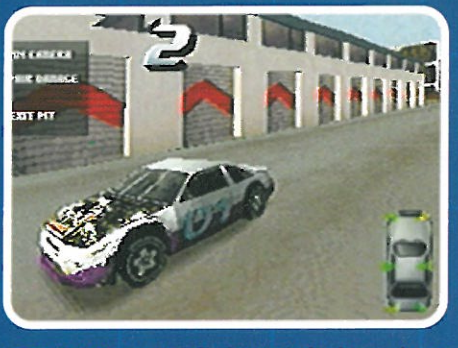
6 En ocasiones no tendrás más remedio que sufrir unos cuantos golpes si quieres mejorar tu puntuación. Por ejemplo, si ya vas por la última vuelta, tendrás que tomar medidas drásticas para obtener los últimos puntos de premio. Si buscas un gran accidente, antes asegúrate de no tener rojo en tu coche, o acabarás expulsado de la carrera y sin haber conseguido un solo punto.





7 Si te ves envuelto en un accidente, tendrás que salir de allí lo antes posible. Lo más probable es que, tras innumerables vueltas, acabes mirando hacia la pared o en sentido contrario al curso de la carrera. Para volver a la posición adecuada de una manera rápida, utiliza los botones de giro rápido y marcha atrás. Si te vuelven a dar un golpe mientras haces esto, mantén el dedo en giro rápido para poder recobrar el control.

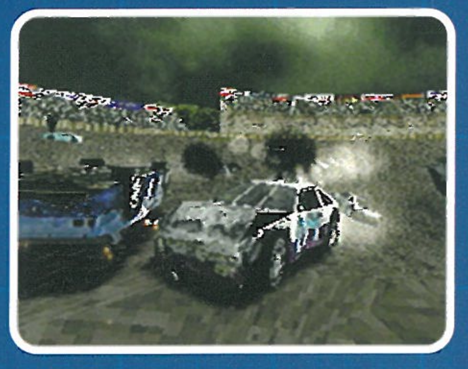




8 No olvides utilizar los boxes (si los hay en la carrera en que participas). Si tienes un desperfecto grave en el coche, no tendrás tiempo de repararlo todo. Tienes que seleccionar velozmente el área que quieres arreglar, y entonces pulsar el botón lo más rápido posible hasta que el triángulo rojo se ponga verde.



9 Conducir en cualquiera de las pistas de *Destruction Derby* es una experiencia espeluznante. Si juegas en el modo Total Destruction durarás 10 segundos, porque todos los coches controlados por el ordenador se abalanzarán sobre ti. El modo de entrenamiento es mucho más divertido, aunque también es difícil. En la salida, no vayas directo al accidente que tiene lugar en el centro de la pista. Espera atrás y elige el coche que quieres eliminar.





10 Cuando la parte delantera de tu coche esté completamente destrozada, da la vuelta al coche y elimina marcha atrás a cuantos adversarios puedas.

Así seguirás en carrera más tiempo y podrás incrementar tu puntuación. Finalmente, en el «Estadio de la Muerte», manténte lo más lejos posible de la plataforma hasta que queden muy pocos coches.

Todo depende de tu rapidez...
de tu energía... de tu potencia...
de lo que pase por la punta
de tus botas. Con el nuevo
"Adidas Power Soccer
International '97"
de Sony PlayStation

Ahora estás en la selección Nacional

disfrutarás del mejor juego
en tiempo real y en 3D, con
equipos reales y jugadores
reales de la liga española.
Recuerda que ahora todo
depende de ti.

y todo depende de ti.







adidas power soccer international '97

International class. No effort. No competition.



NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS

™

Trucos de los lectores

Crow 2: City of Angels

Aquí tienes algunos trucos para este título de aventuras y lucha de Acclaim.

TEST Triángulo, círculo, X, círculo, círculo, triángulo, triángulo, círculo, círculo, círculo.

PIER Triángulo, X, triángulo, triángulo, círculo, cuadrado, triángulo, cuadrado, X, círculo.

BOAT X, X, X, X, triángulo, cuadrado, X, X, X, círculo.

TOMB Triángulo, círculo, triángulo, círculo, cuadrado, triángulo, triángulo, círculo, X, círculo.

GRAVE X, triángulo, X, triángulo, cuadrado, círculo, círculo, X, cuadrado, círculo.

CLUB Triángulo, círculo, triángulo, círculo, círculo, triángulo, X, círculo, cuadrado, círculo.

TOWER X, X, círculo, X, cuadrado, cuadrado, X, triángulo, triángulo, círculo.

BORDER Triángulo, X, X, X, círculo, cuadrado, triángulo, cuadrado, triángulo, círculo.

FINALE X, X, X, círculo, cuadrado, cuadrado, X, X, triángulo, círculo.

SECUENCIAS DE VÍDEO ANIMADO
Triángulo, triángulo, círculo, círculo, círculo, círculo, círculo, círculo, triángulo, triángulo.

Un benefactor anónimo (Zaragoza)

Resident Evil

A continuación te ofrecemos unas pautas que te ayudarán a superar los puntos más conflictivos del juego. No se trata de una guía exhaustiva, porque hemos querido conservar el suspense del juego, sin duda uno de sus mayores atractivos.

La acción transcurre en un caserón. Se te ha encomendado la investigación de unos extraños experimentos y crímenes allí ocurridos.

Lo primero que debes hacer es buscar algunas armas con las que defenderte. Encontrarás un rifle que no funciona en la zona oeste de la primera planta de la casa; deberías recogerlo para cambiarlo más adelante por uno nuevo que se encuentra colgado en la pared de una sala. Si ignoras nuestro consejo se te puede venir el techo encima (el que avisa no es traidor). Asimismo, encontrarás un bazoka en un balcón situado en la planta superior de la casa. El arma en cuestión está a los pies de uno de tus compañeros. En el *hall* de la casa verás que hay también una pistola. A medida que vayas avanzando en el juego, te encontrarás con una planta que no te dejará pasar: el único modo de eliminarla es utilizar el herbicida que está en uno de los baúles de las habitaciones del inventario. Una vez logres acabar con ella se te concederá una llave para abrir las diversas puertas de la mansión que están cerradas. Hasta aquí todo claro, ¿verdad?

El principal problema consiste en encontrar los cuatro amuletos que te permiten acceder a la casa del guarda. El primero de ellos está en la habitación de la serpiente gigante. El segundo se obtiene resolviendo un complicado rompecabezas en la sala de los cuadros: se trata de observar los cuadros siguiendo un orden cronológico, es decir, desde el cuadro en el que hay un bebé hasta el cuadro del anciano. Después de esto, podrás accionar el cuadro central sin despertar a los cuervos. El siguiente es más sencillo: tienes que ir a la sala de las armaduras y tapar los agujeros de las corazas que están en el suelo. El otro amuleto te espera en la sala en la que se halla el busto de un tigre. Para hacerte con él tienes que introducir en el ojo del tigre el rubí que encontrarás al derribar la estatua que está en el primer piso, encima del salón. Una vez has logrado reunir todos los amuletos, ya puedes encaminarte a la casa del guarda. Como es natural —y deseable— el trayecto hasta allí no va a ser coser y cantar: ¡cuidado con los perros! Cuando consigas entrar en la casa, debes apropiarte de la manivela que descansa sobre la estantería y de las llaves de ciertas habitaciones. Cada una de las llaves es necesaria para acceder a la sala siguiente. La primera está en el baño de la habitación 001, la segunda al lado de la colmena y la tercera cerca de la sala de los tiburones, a la cual accederás moviendo unos armarios de la habitación 002 y bajando unas escaleras.

Una vez has localizado las tres llaves, debes volver arriba. Te encontrarás un cuarto con un panel y deberás lograr que se enciendan todas las luces rojas que lo componen. El siguiente paso consiste en fabricar el veneno V-JOLY a partir de la fórmula que te explicamos a continuación. Tienes que utilizar las cuatro botellas: la que lleva el número 1 es agua, la número 2 contiene UMB 2, la botella número 3, UMB 3 y la 4, claro está, UMB 4. Ahora, atento al procedimiento. Debes mezclar el contenido de las botellas 1 y 2 para obtener 3, y el de 1 y 3 para conseguir 4. Combina entonces las botellas 3 y 4 para producir 7, y 2 y 4 para obtener 6. En este punto, debes juntar las botellas 6 y 7, de cuya unión sale 13. Vuelve a mezclar 1 y 2 para tener 3 y, por último, combina 3 y 13 para obtener el V-JOLY. Cuando te encuentres ante la planta gigante, debilítala con el veneno y dispárale unos cuantos tiros para eliminarla. Asegúrate de que está muerta. Recoge la llave que hay junto a ella y regresa a la mansión. Prepárate para recibir una desagradable sorpresa: unas extrañas criaturas, los *hunters* («cazadores») han decidido visitarte. Por desgracia, estos bichos son algo duros: ¡no cometas el error de ser gentil con ellos! Descubrirás que con la llave puedes cruzar la puerta que hay al lado de la habitación de los cuadros. Toma un libro que encontrarás en esa estancia, ábrelo y verás que contiene un talismán. Acto seguido dirígete a la habitación de la chimenea y abre la puerta con la nueva llave que has recogido. Tendrás que plantarle cara a un par de serpientes. Después de matar a la segunda, ve hasta las catacumbas; una vez allí busca la batería para el ascensor que hay en el jardín. Cerca de ese lugar hay un MO-DISC (disquete), pero para conseguirlo tendrás que mover una estatua ubicada en la biblioteca que hay junto a la batería. Además, si quieres un revolver Magnum, tendrás que ir a buscarlo a la habitación que hay al lado del cuarto del panel numérico. Una vez, apaga la luz y quédate con el rubí rojo que hay en la cabeza del ciervo. Llévalo hasta la cabeza del tigre y el Magnum será tuyo («es mío, sólo mío»). A continuación, regresa de nuevo al jardín y pon la batería en el ascensor; así podrás bajar a cortar el agua con la ayuda de la manivela. Cuando deje de correr el agua de la cascada, observarás que aparece una cueva que te lleva a las cloacas. Allí encontrarás otra manivela, un MO-DISC y el segundo libro del talismán. Más tarde, los dos talismanes te permitirán bajar al laboratorio. En una fuente que hay en el jardín, encontrarás, debajo de unas cabezas de animales, una ranura con la que encajan tus amuletos. Cerca del escritorio de la primera planta hallarás el último MO-DISC. Para abrir las puertas más tozudas, necesitarás la ayuda del ordenador, en el que debes introducir unos códigos que son, por este orden, JOHN, ADA y MOLE. Para conseguir los códigos, tendrás que usar los MO-DISC en todos los faxes que hay en el laboratorio y también en el panel de códigos.



Resident Evil

Te advertimos que lo más complicado puede ser suministrar energía al ascensor en la sala del generador, para lo cual necesitas espantar a unos monos muy escurridizos y resolver un rompecabezas a fin de obtener el último MO-DISC.

Insistimos en que si no te desvelamos más secretos, es para no privar al juego de su intriga y emoción. Por otro lado, aunque lo que te hemos explicado puede serte muy útil, no te confíes. Mantén despiertos tus cinco sentidos o durarás menos que una canción del verano.

Y aquí van algunos consejos finales:

Para que las plantas medicinales te hagan más efecto y ocupen menos sitio, tienes que mezclar las verdes con las rojas. Otra posibilidad es mezclar las azules, que son muy efectivas como antídotos y, por lo tanto, muy socorridas cuando te enfrentas a las arañas.

Guarda todas las municiones que encuentres, aunque en ese momento no tengas el arma. Deposítalas en los baúles que irás encontrando durante el juego, así como las plantas y demás elementos.

Es conveniente que siempre reserves algo de espacio libre en tu inventario, por lo que puedas encontrar...

Con el bazoka podrás disparar explosivos, llamaradas y ácidos.

El revolver Magnum es una de las armas más potentes.

Con los *sprays* recuperarás toda la energía de golpe. Utilízalos en caso de emergencia.

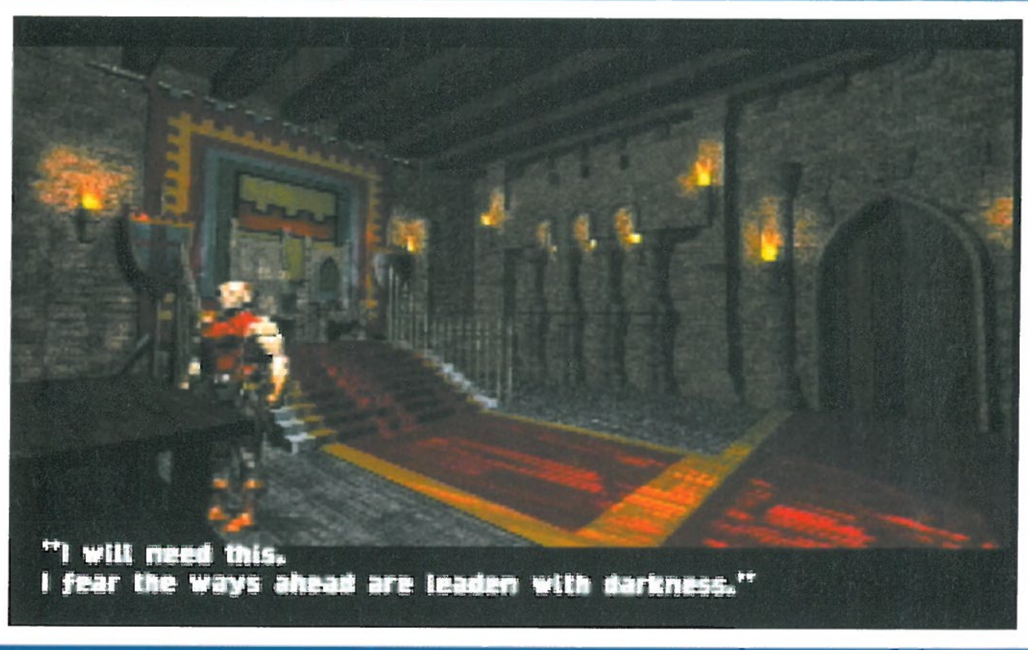
Cuantos más *zombies* y bichejos machaques mejor, pues podrás deambular con más tranquilidad por la casa.

No te calientes mucho la cabeza con la mesa de billar.

Intenta rescatar a tu compañero, que está preso en los sótanos y recibirás una recompensa al final del juego.

Y para acabar, si consigues terminar el juego en menos de 3 horas y comienzas de nuevo la partida, te llevarás una grata sorpresa.

Club OTAKUS (Terrassa)



Chronicles of the Sword

Guía de *Chronicles of the Sword*

El mes pasado te ofrecimos la primera parte de esta guía. Ahora que eres un experto en las primeras etapas del juego, te descubrimos las claves para llegar al final.

Te acabas de salvar por los pelos del ataque de Morgana y ahora debes seguir tu camino en solitario hasta el puerto. En los alrededores encontrarás una vasija en medio de la arena, así como un contrabandista que te llevará a la otra orilla, a condición de que le des un jarro de néctar que fabrican los monjes. No ha sido fácil conseguir la miel, pero al final los monjes han accedido a cambiártela por la vasija. Una vez hayas cruzado el mar para llegar a Lyonesse, tendrás que luchar contra una serpiente gigante fruto de un hechizo de Morgana. Si matas a la serpiente, podrás trepar por su piel hasta lo alto del acantilado. Una vez arriba, deberás cortar el cascabel. Entonces, adéntrate en el bosque, en el cual está el círculo de setas desde donde puedes invocar a los duendes. Tienes que repetir el proceso de la vez anterior: los duendes te explicarán el camino hasta el castillo de Morgana, pero a cambio les deberás entregar el preciado anillo. Cuando conozcas el camino que has de seguir, debes adentrarte en el bosque hasta llegar a un puente de madera que cruza un gran precipicio. Por desgracia, el puente no está en buen estado, ya que el poste que lo sujeta está carcomido. Arranca la lanza que hay en la entrada del camino y vuelve al puente. Haz un agujero con el cuerno en el poste desgastado y coloca allí la lanza. Así seguro que no tendrás ningún problema para pasar. Cuando por fin llegues a las puertas del castillo de Morgana, un cerrojo te impedirá abrir la puerta. Con la ayuda de una roca volcánica que hay en las inmediaciones, la podrás abrir sin dificultad (aunque quizás hubieras preferido no haberlo hecho). Una vez repuesto de la desagradable sorpresa oculta tras la puerta y tras haberte salvado por los pelos de morir, debes seguir el camino del lago y escalar por un desfiladero. Te encontrarás otra maldita puerta que no se abre, pero no desesperes, porque si le aplicas un poco de sebo a una llave que hallarás por el camino, ésta entrará en la cerradura y abrirá la puerta. Más tarde deberás trepar por una fuente hasta llegar a una roca donde está incrustada tu espada. Esto se debe a un hechizo de los duendes. Para destruir la roca, deberás entregarles el jade que puede guardar el alma de Morgana, así como uno de sus cabellos. Entra en los aposentos, pero ten cuidado con Ragnar. Encontrarás dos urnas —una dentro de otra— hechas de huesos. Las podrás abrir mediante una rama petrificada. Más adelante, encontrarás un cabello. Cuando se lo muestres a los duendes, te recriminarán que el pelo es de Ragnar y no de la bruja, pues el de ella está en los establos. Si logras entregar a los duendes todo lo que piden, podrás recuperar tu espada. No obstante, aún necesitas el cortaúñas de la hechicera, así que no te queda más remedio que bajar a las mazmorras y enfrentarte a Ragnar. Cuando logres vencerle descubrirás que lleva el cortaúñas como colgante. Con este utensilio en tus manos, podrás hechizar para siempre a la bruja, aunque Ragnar, debido a su condición de vampiro, se resistirá más a morir. Apresúrate a volver a las mazmorras, donde encontrarás agua bendita dentro de un esqueleto. Lo que sigue ahora es tarea tuya. Fin de la aventura.

Josué Juárez Moreno (Terrassa) 

Son pocos los elegidos que alcanzan el dominio absoluto de un juego. Si eres uno de ellos, envíanos la prueba de tu maestría a:

Trucos
PlayStation Magazine
Aragón 182, 9.º A
08011 Barcelona

feedback

En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolo y moderados a los más viperinos y alambicados. Y como siempre, atendemos a tus consultas.

¿Frágiles como el cristal?

Ya que sois la revista oficial, ¿por qué no os pronunciáis sobre el gran hándicap al que se enfrenta el hardware de la PlayStation y que obsesiona a tantos de sus propietarios? Yo tengo la consola desde que salió a la venta, y en mi opinión sigue siendo la mejor plataforma de cuantas se pueden encontrar en el mercado. No obstante, es muy frustrante ver cómo se multiplican los desafíos a la capacidad de la máquina. Por lo visto, una consola de más de un año tiene todos los números para padecer el «síndrome» de los saltos de disco. Ya puestos, los fabricantes de software podrían ahorrar tiempo y dinero, dejándose de virguerías de diálogos y secuencias de vídeo animado. Ahora que la presentación y el sonido se han convertido en parte esencial de la «verdadera experiencia de juego», me duele pensar que no podré disfrutar de todo el potencial del software, a no ser que me compre una PlayStation nueva, claro. ¿Es ésta la razón de que Sony haya creado un hardware tan débil? ¿Considera que así nos compraremos una nueva máquina cada año?

Un consolero desgraciado
(Salamanca)

Somos conscientes de que algunos propietarios de PlayStation tienen problemas técnicos con sus consolas, pero decir que se trata de una obsesión generalizada es sacar un poco las cosas de quicio. No es que Sony no quiera admitir que existe un problema grave, sino que su facturación demuestra que no hay ningún motivo para alarmarse. Nosotros tenemos consolas PlayStation originales y funcionan de maravilla. La consola gris es igual que cualquier otro equipo electrónico complejo, y cuando algo no marcha correctamente puede deberse a causas diversas, como el recalentamiento excesivo, etc. No olvidemos que los lectores de disco óptico son muy delicados. Aquellos que hayáis comprado una PlayStation no hace más de un mes y que tengáis problemas, podéis cambiarla de forma gratuita, Si la avería se ha producido entre la 2.º y el 12.º mes, llamad al teléfono HOTLINE/Atención al cliente 902 102 102. Una compañía de transporte recogerá la consola defectuosa y en cinco o seis días te llegará reparada. En este sentido, Sony ofrece uno de los mejores servicios de atención al cliente, y hablamos con la experiencia de quien ha trabajado con ordenadores y consolas desde hace mucho tiempo.

Aficiones musicales

Un día, jugando a *Wipeout 2097*, descubrí que si sustituyo el disco de juego por un disco compacto musical, puedo escuchar mis canciones preferidas. Este hallazgo es de gran utilidad, ya que la música de los juegos parece obra del Demonio. Y ahí va mi pregunta: ¿Por qué los fabricantes de software no nos dan la opción de escuchar la música que nosotros queramos, en vez de tener que soportar la música machacona que suena a teclado de juegos como la de *Reloaded*? Ya sé que también puedo bajar el volumen, pero no se trata de eso: me gusta escuchar buenos efectos sonoros y música mientras juego.

¿Por qué es tan difícil reproducir el contenido de un CD musical convencional durante las partidas una vez ya se han cargado los niveles? En *Tomb Raider* la música surge directamente del CD, cuando el nivel ya ha comenzado, de modo que ¿por qué no podemos elegir nosotros mismos lo que queremos oír?

Juan Villalobos
(León)

Verás, Juan, los fabricantes ven sus juegos como el fruto de un arduo esfuerzo hecho con mucho amor (es verdad que en algunos casos los resultados invitan a ponerlo en duda). En general, emplean mucho tiempo en producir la música que consideran que mejor encaja en el ambiente del juego. Suponen que la banda sonora que se oye durante las partidas contribuye a crear la atmósfera que intensifica las sensaciones experimentadas en el curso de la acción. Por eso, aunque coincidimos contigo en que en la mayoría de los casos la música de los videojuegos suena a estornudos del Diablo, resulta que los desarrolladores ¡NO QUIEREN QUE NADIE LA CAMBIE!. ¡Qué le vamos a hacer! Es amor de madre. ¿Te imaginas el panorama si a la hora de cargar el nivel siguiente, lo único que se pudiera escuchar fuera música de Laura Pausini? Reconocemos que una sesión matutina de *Tekken 2* con las tonadas almibaradas de esta cantante de fondo tiene que ser mortal de necesidad.



La continuación de *F1* llegará a finales de año. ¡Va a ser fabulosa!

Opiniones contrastadas

Hay que decir que las revistas de videojuegos no son el instrumento más fiable al alcance de un jugador a la hora de decidir en qué título se va a gastar el dinero. La única fórmula infalible para elegir con acierto es probar los juegos antes de comprarlos, y eso es posible gracias a los CD con demos jugables de vuestra revista. Sobre gustos no hay nada escrito, y un juego puede obtener una puntuación alta en una revista y baja en otra. Incluso los títulos que obtienen buenas puntuaciones en todas las publicaciones, pueden no agradar a algunos jugadores. Ejemplo de ello es *Micro Machines V3*, que obtuvo un 8 en *PSM 4*. Tras leer vuestro *PlayTest* me precipité a comprarlo, encontrándolo demasiado difícil por culpa de un sistema de perspectivas en 3-D muy extraño. Además, el juego ha sido diseñado para varios jugadores.

¿Por qué no ofrecer una segunda opinión en vuestros análisis de los títulos? Podría ser la de otro autor, o la de alguien de la industria de videojuegos. Hasta entonces, seguiré alquilando los programas antes de comprarlos y esperando leer críticas, si no infalibles, al menos más contrastadas.

Daniel Cifuentes
(Sant Pol de Mar, Barcelona)

No es posible que alguien de la industria o de una empresa de software rival comente un juego ideado por otra empresa. Se trata de un conflicto de intereses.

Además, las segundas opiniones que dan algunas revistas son una farsa, una ocurrencia tardía del autor del artículo. No es habitual que otra persona del equipo de redacción pueda pasar el tiempo suficiente con un juego como para ofrecer una opinión que no sea «está bien para jugar, pero no es nada del otro mundo». De hecho, éste es el tipo de comentario que se lee a menudo. Además, ¿qué haces si la segunda opinión es muy diferente de la primera? Para nosotros *V3* es un título que merece la pena, pero continúa alquilando juegos si eso te ayuda a elegir lo que vas a comprar.

Una consola algo «desmemoriada»

De todos los formatos que he probado, el de PlayStation es, sin duda, el mejor, a lo que hay que sumar el gancho de su bajada de precio. ¡Qué ganga! Sin embargo, tiene un defecto: no entiendo por qué Sony le ha puesto tan poca memoria, 2 MB de RAM para vídeo y el resto para el sonido. Además, el sistema operativo no es suficiente, menos aún si tenemos en cuenta que se trata de un producto basado en el soporte CD-ROM. En consecuencia, por ejemplo, las texturas de la versión PC de *Doom* tuvieron que simplificarse, y aunque casi no se note, no deja de ser una renuncia. Hasta ahora, los fabricantes de PlayStation han conseguido salir adelante gracias a técnicas de compresión, pero de cara al futuro no puedo evitar estremecerme cuando pienso que habrá juegos que quizás no podrán aparecer para PlayStation.

Comprendo que los costes de fabricación tengan que ser bajos, pero considerando la memoria actual, no me extrañaría que optaran por ampliarla a 4 MB o incluso más. A lo mejor Sony se ha percatado del problema y por eso se ha difundido el rumor de que el lanzamiento de *Tekken 3* coincidirá con un aumento de la memoria RAM.

Diego Miralles
(Valencia)

Originariamente, PlayStation iba a tener solamente 1.5 MB de RAM, pero tras largas discusiones con los fabricantes, Sony decidió aumentarla a 2 MB. A fin de cuentas, todo se reduce a problemas de costes. El interés de Sony es vender el mayor número de consolas al precio más asequible posible. Esperemos que, si hay una PlayStation 2 en perspectiva, se aumente la memoria RAM. Y lo sentimos, pero no hay declaraciones oficiales sobre el supuesto aumento de memoria en relación con la aparición de *Tekken 3*.

¿El fin de la N64?

P1 Aunque no tengo un PC compatible, espero ansioso la llegada de Yaroze, la PlayStation negra. ¿Es posible que la llegada de esta consola signifique el comienzo del *shareware* para PlayStation, a la vez que el ocaso de la N64?
P2 Este verano viajaré a Estados Unidos, y como el sistema de mi consola es PAL, no podré comprar ningún programa. Me preguntaba si las tarjetas de memoria, periféricos, etc., son compatibles.
P3 Por último, parece ser que Sony no se decide a dar un nuevo formato a los juegos PAL, cosa que haría desaparecer las fronteras. ¿Cuánto tiempo vamos a tener que esperar?

José Ramos
(Madrid)

R1 Muchas gracias por tu observación, pero no tenemos ninguna intención de acabar con la N64. Cuanta más competencia tenga Sony, mayores serán sus esfuerzos para mantener a los consumidores de su lado. Pero sí que te damos la razón respecto a la Yaroze, que esperamos descubrirá muchos talentos ocultos dispuestos a pelear en nuestro bando.
R2 No hay problema. Aunque los juegos no sean compatibles, todos los periféricos que mencionas pueden utilizarse en una máquina PAL. La única diferencia que conocemos es que los periféricos japoneses son un 10 % más pequeños que los nuestros, pero aun así se pueden conectar a la PlayStation sin dificultad.
R3 Todavía deberemos esperar bastante, y es que el tema se ha convertido en un constante dilema para los programadores a causa de los diferentes formatos de televisión. ¡Claro que es un fastidio!, pero eso tampoco hace que disfrutes menos de los juegos, ¿no?

De compras...

P1 He oído que *Championship Manager*, de Eidos, está a punto de salir al mercado. Este juego apareció originalmente en un formato muy básico para PC, y luego fue mejorado de manera ostensible por Domark bajo el nombre de *Championship Manager 2*. ¿La versión de Eidos será equivalente al original o a la continuación? ¿Existirán las diferentes ligas que había en el juego para PC en la versión PlayStation?
P2 ¿Cuándo aparecerá *Premier Manager 2* en España?
P3 Voy a ir a Tokio este verano y quiero comprar algunos juegos allí. ¿Qué títulos o máquinas compatibles me aconsejáis? ¿Hay alguna diferencia de precio importante que deba conocer?

Federico Hernández
(Barcelona)

R1 En realidad, no se va a parecer a ninguna de las dos. Parece ser que Eidos va a desarrollar un simulador de dirección, pero con equipos internacionales, así que, aunque tenemos pocos detalles sobre el tema, todo indica que va a ser bastante diferente.
R2 El lanzamiento de *Premier Manager '97* tendrá lugar seguramente después del verano, para que enlace con el principio de la temporada futbolística. Por lo que hemos visto, es uno de los mejores simuladores de dirección de fútbol que se hayan producido nunca.
R3 En pocas palabras: no compres ningún juego para PlayStation en Japón, porque los dos sistemas son incompatibles. Así de simple.

Quiero trucos

P1 Llevo cuatro meses leyendo *PSM* y todavía no he visto ni trucos ni contraseñas para *Alien Trilogy* ¿Existen? Y si los hay, ¿cuáles son?
P2 ¿Hay trucos para *FIFA '97*? ¿Existe algún equipo escondido?

Javier Pastor
(Bilbao)



F 1

R1 Por desgracia, sólo damos trucos para juegos que o bien han salido hace poco o están muy solicitados por nuestros lectores, y ninguno es el caso de *Alien Trilogy*. Si quieres encontrar trucos para ese juego, lo mejor que puedes hacer es ponerte en contacto con Acclaim (tel.: 91 359 29 92).
R2 En lugar de encallarte en *FIFA '97*, ¿por qué no pruebas *ISS Pro*?

Un sabio consejo

No estaría mal que hicierais una recopilación al final de vuestra revista, donde aparecieran todos los juegos que habéis analizado con su respectiva puntuación. Podría estar dividido por géneros. Sería muy útil sobre todo a la hora de adquirir un juego, pues no sería necesario buscar en números atrasados de la revista.

David Blasco
(Pamplona)

Tienes toda la razón. A la vista de la frecuencia con que recibimos esta misma petición, estamos estudiando la publicación de una guía de compras.

Qué será, será...

P1 ¿Habrá una secuela de *Formula One*? Y si la hay, ¿cuándo saldrá?
P2 ¿Hay fecha de lanzamiento para *Need For Speed 2*?
P3 ¿Está bien *Wing Over*? ¿Tendremos ocasión de disfrutarlo este verano?

Javier Ruiz
(Castellón)

R1 En Bizarre Creation están trabajando en una continuación. Parece ser que habrá muchas mejoras en la jugabilidad, así como una opción de pantalla partida para dos jugadores. Se espera que lancen el juego antes de la campaña navideña.
R2 ¡Ay, Javier! ¿Dónde vives? ¿En Las Hurdes? Pronto hará dos meses de la salida a la venta de *Need for Speed 2*. De hecho, tienes el PlayTest en *PSM 6*.
R3 Es difícil de decir, ya que se ha aplazado la fecha varias veces.

Modo de Enlace

P1 ¿Es posible que los fabricantes incluyan una segunda copia del juego para su uso exclusivo en modo de enlace.
P2 ¿Vamos a ver *Flying Corps* e *Indy Car 1 o 2*?
P3 ¿Conocéis la fecha de lanzamiento de *NASCAR '96*?

Tomás Carretero
(Valencia)

R1 De momento no, y sospechamos que no es posible, pero es una idea genial —al menos en la teoría—, y nos quedamos con ella.
R2 Según parece, han dejado de lado *Flying Corps* y tampoco parece que tengan prisa por lanzar *Indy Cars 1* o *2*. Así que no los esperes en breve.
R3 Hace ya tiempo que *NASCAR Racing* está en las tiendas. Busca mejor.

Renovarse o morir

P1 ¿Cuándo va a aparecer *Final Fantasy VII*?
P2 ¿Qué tipo de juego es *Last Dinasty*?
P3 ¿Va a salir algún *beat 'em up* en 2-D bueno, del estilo de *Final Fight* o *Dynasty Wars 2*, para PlayStation?

Roberto Muñoz
(Salamanca)

R1 Nos han dicho que *Final Fantasy VII* aparecerá en septiembre.
Al menos ésa es la fecha en la que el juego desembarcará en Estados Unidos, y es de suponer que a nosotros no nos llegará mucho más tarde.
R2 *Last Dynasty* es un juego de rol japonés.
R3 Dos buenos ejemplos son *DarkStalkers* y *StreetFighter*, pero hoy en día lo mejor está en 3-D, o al menos ésa es nuestra opinión. Vive el presente, Roberto.



Vive una experiencia indescriptible de jugabilidad con *MM V3*, conduce campo a través en *Monster Trucks*, maneja el volante de *Speedster* con una mano y el de *Porsche Challenge* con la otra; y antes de respirar enfréntate a un nivel entero de *Excalibur 2555AD*. ¡Ufff!

Micro Machines V3

■ EDITOR	Konami
■ GÉNERO	Carreras
■ PROGRAMA	Demo jugable

Micro Machines V3 es la cima de las experiencias multijugador. Y por si no estaba claro, en la demo sólo hay una carrera para dos jugadores, así que hazte con un pad de recambio e invita a un amigo. Las opciones del CD incluyen la capacidad de activar o desactivar las armas y, a continuación, la oportunidad de correr en una de las dos carreras disponibles. Chemical Warfare es un nivel muy divertido con tanque incluido, mientras que Splash 'n'-Dash te pone a los mandos de robustos camiones todo terreno, sin olvidar las lanchas motoras, muy fáciles de maniobrar. Y si aún no quedaras satisfecho, podrás apagar tu sed de acción con la demo no jugable que te muestra una selección del resto de carreras, vehículos y armas que encontrarás en la versión completa de *MM V3*.



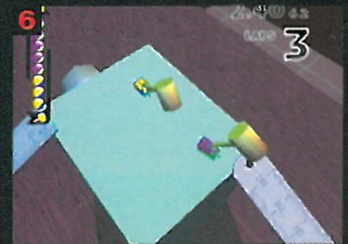
■ **Controles**

- ↑ No se usa
- ↓ No se usa
- ← Giro a la izquierda
- → Giro a la derecha
- ✕ Acelerar
- □ Marcha atrás
- ○ Bocina/disparar
- △ Saltar
- L1 Saltar
- L2 No se usa
- R1 Saltar
- R2 Bocina
- START Pausa
- SELECT No se usa

■ **Características adicionales**
En la versión completa del juego hay nada menos que 26 carreras disponibles desde el principio, además de otras de bonificación. Muchas de las carreras transcurren en escenarios muy imaginativos, como cuando hay que trepar por un castillo de arena con paredes muy resbaladizas. Si a esto le añadimos una cantidad ingente de vehículos que elegir, más seis armas diferentes para poner la acción al rojo vivo, el resultado es uno de los mejores juegos de carreras del mercado.

■ **Información adicional**
En nuestro *PlayTest* de *PSM 4*, *Micro Machines V3* obtuvo 9/10.

¡No te preocupes! Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo.









[1] Maravíllate ante los mecheros gigantes en uno de los escenarios del juego. [2] Elige entre dos magníficos niveles para jugar. [3] Las lanchas son rápidas de verdad, y los misiles, increíbles. [4] La demo sólo da opción a una partida con dos jugadores. [5] Admira los espléndidos efectos del agua. [6] Los enormes mazos son las mejores armas que hayas visto jamás. [7] Contempla la demo no jugable.

Porsche Challenge

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Carreras
■ PROGRAMA	Demo jugable





Aquí tenéis una pequeña prueba de los magníficos gráficos y del realismo en el diseño de los coches.

Habituarte a este soberbio juego de carreras requiere algo de tiempo, pero una vez lo has conseguido, la recompensa es más que generosa. En la demo hay una partida para un solo jugador consistente en una carrera a lo largo del interminable circuito estadounidense. Elige entre Rachel y Beats, dos de los pilotos del juego, y conduce en el modo arcade o simulación en cualquiera de los tres niveles de dificultad. Puedes escoger entre transmisión automática o Tiptrónica. También es posible optar entre correr una, dos, tres, cuatro, cinco, diez o quince vueltas.

■ Controles

- ↑ Controles
- ↓ Vista trasera
- ← Giro a la izquierda
- → Giro a la derecha
- ✕ Acelerar
- ☐ Frenos
- ○ Freno de mano
- △ No se usa
- L1 Vista exterior
- L2 Vista interior
- R1 Cambio a marcha superior
- R2 Cambio a marcha inferior
- START Pausa



- SELECT Opciones dentro del juego

■ Características adicionales
El juego completo dispone de seis conductores, además del *Test Driver*, que puedes seleccionar una vez has ganado en todas las carreras. También hay cuatro carreras largas con versiones normal, larga y en sentido contrario para cada una.

■ Información adicional
El juego obtuvo 8/10 en *PSM 6*.



Monster Trucks

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Carreras
■ PROGRAMA	Demo jugable

No es la demo más larga de la historia, pero lo que le falta en duración a la única carrera de la demo le sobra en contenido informativo. Esta demo es toda una experiencia. Una vez cargada, conduces por un nivel volcánico con más vueltas, curvas y ondulaciones que una montaña rusa. También puedes distraerte con las vistas y hacer unas cuantas pruebas de conducción trepidante. Y además, hay una cantidad aceptable de enemigos que no dejan que la emoción decaiga. Una vez has completado el nivel entero, puedes echarle un vistazo al fragmento no jugable, que te ofrece una pincelada de la carrera sobre hielo, seguida de imágenes no animadas de otras carreras y de detalles sobre el contenido de la versión completa del juego.



■ Controles

- ↑ No se usa
- ↓ No se usa
- ← Movimiento hacia la izquierda
- → Movimiento hacia la derecha
- ✕ Acelerar
- ☐ Frenos
- ○ Bocina
- △ No se usa
- L1 Cambio de perspectiva
- L2 Volantazo a la izquierda
- R1 Cambio de perspectiva
- R2 Volantazo a la derecha
- START No se usa
- SELECT Salir

■ Características adicionales
El juego completo dispone nada menos que de ocho carreras larguísimas y de nueve camiones y personajes para elegir.
Y para redondear, la sección Car Crushing también va en el lote.

■ Información adicional
En nuestro *PlayTest* de *PSM 4 Monster* Trucks obtuvo 6/10.

Excalibur 2555AD

■ EDITOR	Proein
■ GÉNERO	Aventura 3-D
■ PROGRAMA	Demo jugable

No es exactamente *Tomb Raider*, todo hay que decirlo, pero *Excalibur 2555AD* va a hacer las delicias de muchos amantes de la aventura, sobre todo después de echar un vistazo a esta demo, que es más larga de lo que crees. En ella encontrarás todo el nivel Ort Underworld, que incluye muchos escenarios, un buen puñado de enemigos contra los que luchar y rompecabezas más que suficientes para mantenerte ocupado. De hecho, la demo cubre casi todos los aspectos del juego íntegro: combate, manipulación de objetos, etc., de manera que tendrás una idea muy precisa de cómo es el juego completo.

■ Controles

- ↑ Adelante
- ↓ Atrás
- ← Giro a la izquierda
- → Giro a la derecha
- ✕ Hablar/agarrar/bloquear
- ☐ Correr/control de inventario
- ○ Ataque lateral/utilizar un objeto/seleccionar un objeto
- △ Ataque hacia abajo
- L1 No se usa
- L2 Cambio de perspectiva
- R1 Combate/modo normal
- R2 Combate/modo normal
- START Pausa
- SELECT Inventario

■ Características adicionales
En la versión completa hay 13 niveles impresionantes, en los que recorres exóticos parajes, cada vez más desafiantes.

■ Información adicional
Excalibur 2555AD obtuvo 7/10 en *PSM 5*.





Los gráficos de *Excalibur 2555AD* son muy cambiantes y los fragmentos de combate cuerpo a cuerpo añaden emoción al juego.



EL MES QUE VIENE
Rage Racer
Speedster
Agent Armstrong
Little Big Adventure
¡Mucho cuidado! Con estas cuatro demos jugables llegarás a las 500 pulsaciones por minuto. Empieza con *Rage Racer* y dinos si estás de acuerdo con las conclusiones del correspondiente *PlayTest*.
PlayStation Magazine
En el CD
Game Over
El quién es quién de PlayStation
Te presentamos los 50 grandes nombres de la industria de la consola gris. Son las personas, empresas y héroes de ficción que han hecho de la PlayStation una leyenda.
Nuestras huestes en Internet
PlayStation Magazine ya tiene su propio Web. Para celebrarlo te descubrimos las mejores direcciones de Internet consagradas a la consola predilecta del mundo.
Carrera contra el tiempo
Con motivo del lanzamiento del esperadísimo *Rage Racer*, os explicamos con pelos y señales la historia de un juego de carreras que amenaza con barrer a todos sus rivales.
Además examinaremos...
Independence Day, Agent Armstrong, Syndicate Wars, Area 51, War Gods, Rage Racer y muchos más.
REPLAY



KONAMI XXL SPORTS SERIES
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO
Vive toda la emoción del deporte rey
El último grito en simuladores de fútbol
PlayStation
PAL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO
KONAMI
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation
KONAMI
Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 556 28 02
Fax: 556 28 35